

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

NUMERO 30
ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2.290



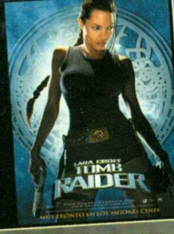
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001

Estuvimos una vez más en la expo más grande de videojuegos y te mostramos lo mejor de:

- SILENT HILL 2
- DEAD OR ALIVE 3
- FINAL FANTASY X
- METAL GEAR SOLID 2
- MOH: ALLIED ASSAULT
- CAPCOM VS SNK 2

Y MUCHISIMO MAS...





UN AVANCE DE LA PELICULA DE LARA CROFT Y UN POSTER DOBLE DE REGALO

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE



CRAZY TAXI 2



ALIENS: COLONIAL MARINES





ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00030

ANALIZAMOS LOS PRIMEROS JUEGOS DE GAMEBOY ADVANCE Y LO ULTIMO DE PLAY

Los Mejores Dealers

Capital Federal

CRAZY GAMES CORRIENTES 4814 **ALMAGRO**	JETSON'S GAME II FRENCH 3091 **BARRIO NORTE**	REPLAY RODRIGUEZ PEÑA 1094 **BARRIO NORTE**	CLUB TAKU CABILDO 2280 -LOCAL 18 **BELGRANO**	CYBERCLUB ARENA VIDAL 2527 **BELGRANO**	BUENOS AIRES PC MORENO 1832 **CONGRESO**
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS AV. EL CANO 2998 **BELGRANO R**	NEXTLAND RIVADAVIA 4119 **CABALLITO**	TITANIC COMICS RIVADAVIA 5108 -LOCAL 307 **CABALLITO**	PASCO COMPUTACION AV. SAN JUAN 2144 **CONSTITUCION**	JETSON'S GAMES I F. DE ENCISO 3960 -LOCAL 20 **DEVOTO**	PLAYMANIA RIVADAVIA 6720 -LOCAL 14 **FLORES**
VIRTUAL PLAY CARHUE 49 -LOCAL 79 **LINIERS**	VIDEOGAMES ARISTOBULO DEL VALLE 410 **LA BOCA**	EUGAGUEL FLORIDA 537 -LOCAL 427 **MICRO CENTRO**	CD MARKET LAVALLE 523 **MICRO CENTRO**	FREE TIME VIDEO LOPE DE VEGA 1690 **MONTE CASTRO**	PLAY MANIA PUEYRREDON 338 **ONCE**
SALA 1 SALGUERO 1954 **PALERMO**	ESTIGIA PEDRO GOYENA 258 **PARQUE CHACABUCO**	PARK SYSTEM LA RIOJA 2051 **PARQUE PATRICIOS**	SHOPPING GAME SAENZ 935 **POMPEYA**	COMPU COMPRAS CORDOBA 1467 **RECOLETA**	COMPUTIME SANTA FE 2450 -LOCAL 31 **RECOLETA**
WOKY WOKY SANTA FE 2450 -LOCAL 46 **RECOLETA**	KID'S GAMES URIBURU 1698 **RECOLETA**	BARREIRO GAMES PICHINCHA 90 **SAN CRISTOBAL**	WIZARD ACOYTE 495 **VILLA CRESPO**	DGL GAMES LOPE DE VEGA 3074 **VILLA REAL**	MAGIC GAMES BUCARELLI 2315 **VILLA URQUIZA**

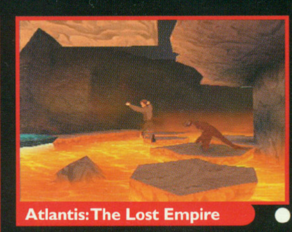
Gran Buenos Aires e Interior del País

ALOF COMPUTER CARLOS CASARES 847 **CASTELAR**	BLASTER COMPUTACION EVA PERON 106 **LOMAS DEL MIRADOR**	MIX HOUSE IRIGOYEN 334 **MERLO**	SANDOKAN AV. LURO 6056 **LA FERRERE**	D'ARTAGNAN RIVADAVIA 14048 -LOCAL 2 **RAMOS MEJIA**	STATION GAMES ITALIA 1176 -LOCAL 8 **SAN ANTONIO DE PADUA**
D'ARTAGNAN ARIETA 3199 **SAN JUSTO**	GAME STREET AV. BELGRANO 3621 **SAN MARTIN**	FAMILY VIDEO AV. CROVARA 1502 **VILLA MADERO**	GAME LAND AV.LURO 2976 -LOCAL 7 **MAR DEL PLATA**	V y F JUAN B. JUSTO 1355 **MAR DEL PLATA**	GAME CLUB LAS HERAS 2582 -LOCAL 15 **MAR DEL PLATA**
STILO CALLE 64 NRO.: 2946 -LOCAL 26 **NECOCHEA**	MUNDO FELIZ RIVADAVIA 16182 **HAEDO**	POMP'S CALLE 147 Nro: 1379 ENTRE 14 y 15 **BERAZATEGUI**	MASTER GAME CORDOBA 955 -LOCAL 35 **ROSARIO**	BIG GAME DEAN FUNES 158 **CORDOBA**	JUNIOR 'S DEAN FUNES 274 **CORDOBA**
GAME OVER DIAGONAL BROWN 1445 **ADROGUE**	CYBER PLACE AV. MITRE 3401 **AVELLANEDA**	EL CHIP AV. MITRE 541-LOCAL 3 Y 4 **AVELLANEDA**	COMPUSHOP SAN MARTIN 1088 **AVELLANEDA**	CLAUDIO AUDIO Y VIDEO MAIPU 314 **BANFIELD**	INDEX COMPUTACION SENADOR MORON 1112 **BELLA VISTA**
KOOPA TROOPA CALLE 14 Nro: 5023 **BERAZATEGUI**	POCHO'S VIDEO JUEGOS CALLE 147 Nro: 1351 **BERAZATEGUI**	CIDIA INFORMATICA BELGRANO 420 **BERNAL**	LOGICAL SYSTEM QUINTANA 794 -LOCAL 8 **BURZACO**	LENNON II 3 DE FEBRERO 2784 **CASEROS**	COMPUWORLD S.A. AV. SAN MARTIN 2137 **CASEROS**
INFORMATICA NOROESTE AV. SAN MARTIN 2302 **CASEROS**	VERA 12 DE OCTUBRE 1070 **CLAYPOLE**	ALFA COMPUTACION AV. ALVEAR 567 (RUTA 202) **DON TORCUATO**	EAGLE COM S.A. MISIONES 6596 **EL PALOMAR**	EL REY RIVADAVIA 594 **ESCOBAR**	PASSWORD CARBONARI 340 **EZPELETA**
TAZMANIA MONTEAGUDO 144 -LOCAL 31 **FLORENCIO VARELA**	EL TREBOL LA PATRIA 3045 **VILLA TESEI**	SYNCHRONICITY JORGE NEWBERY 3085 -LOCAL 16 **GLEW**	TELESYSTEM JAURETCHE 1385 **HURLINGHAM**	COMPU PAZ LAVALLE 1971 **JOSE C. PAZ**	VIDEO FIESTA ZUVIRIA 5059 -LOCAL 12 **JOSE C. PAZ**
VIDEO 12 CALLE 12 Nro.: 1842 **LA PLATA**	KNOW HOW SISTEMAS 9 DE JULIO 1452 **LANUS**	BIT GAMES 9 DE JULIO 1773 **LANUS**	CASA LOPEZ AV. SAN MARTIN 3401 **LANUS**	CAMPIGLI AV. SAN MARTIN 4048 **LANUS**	DOORS COMPUTACION 25 DE MAYO 524 **LANUS**
CRAZY MACHINE SRL ALEM 50 -LOCALES 63 / 64/ 65 **LOMAS DE ZAMORA**	TOWER COMPUTACION AV. MEEKS 22 -LOCAL 11 **LOMAS DE ZAMORA**	LE MANS BOEDO 126 **LOMAS DE ZAMORA**	PLAY CITY LAPRIDA 165 -LOCAL 23 **LOMAS DE ZAMORA**	EASY COMPUTACION LAPRIDA 245 -LOCAL 10 **LOMAS DE ZAMORA**	DALNET SRL LAPRIDA 443 **LOMAS DE ZAMORA**
COM-NET MADARIAGA 365 **LUIS GUILLON**	NINO EXPRESS ALEM 260 **MONTE GRANDE**	AQUARIUM ALEM 417 -LOCAL 20 **MONTE GRANDE**	FIRST TIME ALEM 885 **MONTE GRANDE**	BLOCK OUT 25 DE MAYO 408 **MORON**	PC GREEN ALSINA 255 **QUILMES**
GAME EXPRESS ALSINA 34 **QUILMES**	PLANET GAME H.YRIGOYEN 572 -LOCAL 125 **QUILMES**	LEO STATION LAVALLE 692 **QUILMES**	PC QUILMES MORENO 568 **QUILMES**	DATA VIDEO MORENO 672 **QUILMES**	J.F. IMPORT CONSTITUCION 153 SAN FERNANDO
TOP GAMES AV. 844 Nro.: 2630 -LOCAL 3 Y 4 **SAN FRANCISCO SOLANO**	INCOPAR GAMES AV. CENTENARIO 352 **SAN ISIDRO**	TOY STORY PTE. PERON 1307 **SAN MIGUEL**	STOP PTE. PERON 1480 -LOCAL 16 SAN MIGUEL	SHOPINGMANIA AV. MITRE 1405 **SAN MIGUEL (ESTACION)**	CYBERPLAYCITY 25 DE MAYO 29 **TEMPERLEY**
CACERES SALTA 112 **TEMPERLEY**	MANNINA SALTA 454 **TEMPERLEY**	MAKSON COMPUTACION AV. SAN MARTIN 135 **TIGRE**	TABACO JUAN D. PERON 2186 **VALENTIN ALSINA**	LENNON ALMIRANTE BROWN 2943 **VILLA BALLESTER**	CRASH MARIANO MORENO 649 **WILDE**


TECHNOLOGY OF ENTERTAINMENT
X-TECNOLOGIES™
www.xtecnologies.com.ar
E-mail: ventas@xtecnologies.com.ar
Teléfono: (011) 4345-6371/72/82/83

INDEX

ESTE MES


Atlantis: The Lost Empire


Xenosaga



FIRST APPROACH / FINAL TEST

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Maximiliano Ferzzola

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Máximo Frías
Diego Eduardo Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio
Daniel Kohut

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Rodolfo A. Laborde
Santiago Bembihy Videla
Durgan A. Nallar
Carla Callegari

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A. Isabel la Católica 137
Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, CP 1121, Capital Federal, República Argentina. Tel.: (5411) 4961-8424
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030.
ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Junio de 2001



EDITORIAL

¡Número potente el que tienen entre manos! De antología, diría yo. Nos dimos el gusto -y el lujo- de aumentar, por este número, la cantidad de páginas y correr nosotros con los gastos extras. No, no nos agradezcan; ésta es nuestra manera de agradecerles por su fidelidad y, en esta nueva etapa, queremos renovar nuestro compromiso de entregarles siempre lo mejor y sólo lo mejor. Pero las sorpresas no se terminan este mes; no, ni en broma, ¡con lo que nos gusta dar sorpresas! El mes que viene... uia, ya me estaba por ir de lengua. Lo único que les puedo decir, es que el mes que viene si no se sorprenden con lo que les estamos preparando, es porque están muertos. Así nomás...

También, en este mes de julio nos despachamos con un informe de 18 páginas de todo lo que vimos en la E3 y -¡sí, hay más!- un póster doble página de la película de Tomb Raider. Pero en incongruecia con la E3, también tenemos un número retro. Juegos como Final Fantasy Chronicles, Castlevania Chronicles y F-Zero GBA, nos revolvieron el arcón de los recuerdos. El No Comments de este mes está dedicado a las beldades digitales pasadas y Retrogames cuenta con una página extra en donde se nos narra toda la historia -de larga data- de la saga Phantasy Star. Recycle Bin se ausenta por este número, pero Santi Videla promete que en el próximo le va a seguir pegando palos a los juegos malos. Muchos First Approach para que vayan haciendo la lista de regalos de Navidad y todo lo nuevo para las consolas del momento.

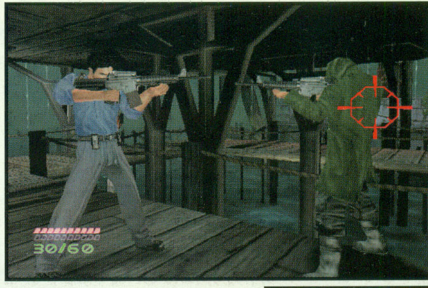
Un buen mes para los usuarios de PSX; Atlantis: The Lost Empire, World Scariest Police Chases y Final Fantasy Chronicles, entre otros, renuevan la juegoteca de los fans de la chiquita de Sony, que ya estaba quedando mermada por su hermana mayor. Ya tienen también los primeros Final Test de la Advance de Nintendo, una máquina que dejó de prometer porque con tan corta vida... ¡ya está cumpliendo! Una maravilla la pequeña. Por su parte, la Dreamcast ya agoniza y los títulos que salieron este mes, salvo el esperadísimo Crazy Taxi 2, son malos y pocos. Una lástima...

Bueno, los dejamos en compañía de todo un arduo mes de trabajo; sean felices, tengan cuidado al cruzar la calle y manténganse leales a sus propios ideales.

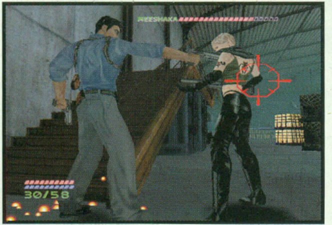
Maximiliano Ferzzola

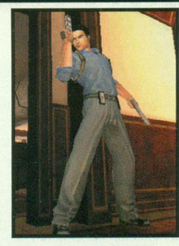
DEAD TO RIGHTS: LO ÚLTIMO DE NAMCO

Tiros, piñas y explosiones en la última aventura de acción de los capos de Namco



Mezcla de The Matrix con Syphon Filter, la nueva aventura de los creadores de Tekken y Soul Calibur empieza a asomar la trompa. Con un despliegue tecnológico que casi podríamos catalogar de impresionante, la firma japonesa nos presentó en la última E3 un juego de PS2 que todavía está cocinándose. El título: Dead to Rights. En el juego asumimos el rol de Jack Slate, uno de esos tantos policías que son culpados injustamente de asesinato. Así es como el sufrido de Slate escapa de prisión apenas comienza la historia y busca cobrarse venganza en aquellos que le hicieron "la cama", como comunmente se dice, además de darle muerte a su padre. Al mejor estilo Max "gatillo fácil" Payne, aquel juego de PC que hiciera babear a más de un presente en la expo antes mencionada, este señor podrá tirarse para adelante o hacia atrás mientras dispara, todo en cámara lenta y con una ambientación muy cinemática y que seguramente nos hará recordar alguna de las tantas escenas de acción en The Matrix. Pero lo bueno de esto -aparte de todo lo que ya hemos comentado- es que Jack no sólo podrá meterles plomo a sus enemigos, sino que también podrá optar por reventarlos a trompadas. Dead to Rights estará listo, si todo marcha bien, para principios del año próximo. Y estamos seguros que dará mucho de qué hablar.





¡LECTOR MULTIZONA PARA EL DVD DE LA PS2!

DVD Region X nos soluciona los problemas de zonas en el reproductor de DVD de la PS2

Datel anunció que está desarrollando un nuevo producto llamado DVD Region X que, cuando esté listo, nos permitirá ver cualquier DVD de cualquier zona en nuestra PS2. No falta mucho para que el producto vea luz y saldrá algo así como 40 dólares.

LA PS2 Y LA DC SERÁN COMPATIBLES EN INTERNET

Recordemos que hace poco Sega, Sony y Namco firmaron un acuerdo para unirse en lo que se refiere a juegos online

La meta de Sega es convencer a Bill y a Nintendo para buscar la máxima compatibilidad entre sus consolas a la hora de compartir las redes de comunicación en la red de redes; de esta manera se unificaría en gran parte el tema de los juegos online y los grandes beneficiados seríamos nosotros, los jugadores. Por otro lado, las compañías también quieren este acuerdo ya que a ellas las favorecería en cuanto a la producción de su software; además de que se incentivaría aún más los juegos en red y por equipos.

TOE JAM AND EARL 3

A partir de la E3, los juegos que Sega había tenido en secreto ya se dejan ver

Los marcianos más funkies del mundo de las consolas ya pueden ser vistos en imágenes. Dos personajes nuevos se alistan en la movida Funkie extraterrestre: Latisha y Neon. Como podrán ver en las fotos, Latisha es una especie de hormiga muy linda, pero de color celeste. Neon es un perro robot que será el complemento perfecto para estos desquiciados aventureros que no paran de cargarse terráqueos molestos. Una de las últimas entregas de DC y también una de las más esperadas. Vayan babeándose con la foto...



EL REGRESO DEL GUERRERO DEMONIO: ONIMUSHA 2

Capcom está en su salsa; ya prepara una secuela para su exitosa aventura de PS2 ambientada en el Japón medieval

Cualquiera que haya terminado el primer Onimusha seguramente habrá podido ver imágenes de la segunda parte, además de quedarse con toda la sangre en el ojo, JE. Bueno, Capcom corrió un cachito la cortina y dejó entrever unas cuantas imágenes y algo del arte de lo que jugaremos a partir del 7 de marzo del año que viene. Esta vez la historia se desarrolla en 1573, o sea, diez años después de lo acontecido en el juego original. Esta vez seremos Yagyuu Juubei, un samurai que es toda una leyenda en el manejo de la katana, y para el cual se usó como modelo el rostro de otro actor famoso de Japón, el ahora fallecido Yusaku Matsuda (quien tuviera un papel protagónico en la ya veterana peli Black Rain). Y junto a él pelearán codo a codo contra las temibles hordas demoníacas lideradas por Oda Nobunaga, Oyu y Magoichi, dos nuevos aliados. ¿Aparecerá en algún momento nuestro amigo Samanosuke? Estaría bueno, ¿no? Para esta nueva entrega (que ya está completa en un 30 por ciento) se juntó un destacado grupo de profesionales, de entre los cuales muchos ya pusieron su granito de arena en la primera parte de la saga. Capcom espera vender al menos 3 millones de copias en todo el mundo, aunque antes de que esto suceda, lanzarán una versión mejorada de Onimusha -Genma Onimusha- exclusiva para la Xbox, cosa que sucedería para fines de este año. Voceros de la famosa firma desarrolladora comentaron que no se estaban escatimando esfuerzos en el Guerrero Demonio 2, que se utilizaría la tecnología conocida como Motion Capture hasta en un hombre andando a caballo, con muchos videos en full motion, efectos especiales de primera y fondos que seguirán siendo prerendereados, aunque con una cantidad de detalles muy superior a los de su antecesor. ¡Ay, qué ganas de jugarlo que tenemos! Apúrense señores, por favor.





TITANIUM ANGELS

¡Mujeres y pistolas, yeah!

En Titanium Angels asumiremos el papel de Carmen, una cazarecompensas perteneciente a The Kindred. La muchacha acepta un trabajo que la podría hacer rica pero que, poco a poco, se comienza a complicar sólo como se pueden complicar los argumentos de los videojuegos. También podremos controlar a Titan, un muchachote con mucho músculo y muy poco cerebro. Un desarrollo de personajes muy a lo RPG complementan un juego de acción en tercera persona que viene prometiendo desde que se anunció. Les dejamos una fotito recién salida del horno.



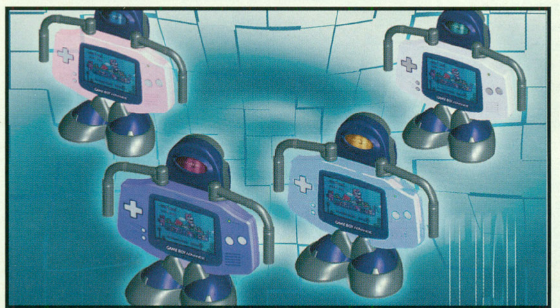
LEGEND OF LEGAIA 2 PARA FIN DE AÑO

La primer entrega no fue record de ventas, pero sin lugar a dudas fue uno de los mejores RPG para la consola de Sony

Hay que reconocer que Legend of Legaia no fue EL RPG para la Play, pero sí que tenía un sistema de combate muy original y adictivo; el sistema por combos de artes marciales. Se espera que la versión japonesa de LoL 2 esté a la venta antes de fin de año, aunque por ahora estará disponible para PS2 y para ninguna otra consola. El sistema de combates ahora se llamará Tactical Arts System, el cual es parecido al anterior y funciona empleando una combinación de botones para realizar diferentes ataques.
También se introdujo un sistema por el cual no sólo nos encontraremos con enemigos en nuestro camino, sino también con aliados que nos ayudarán en nuestras peleas. Una de las cosas que podía llegar a saturar un poco en el primer LoL era el tema de las batallas random. Al parecer este sistema no cambiará, aunque no será tan tedioso como antes. En cuanto tengamos más info y capturas lo sabrán.

¿GAMEBOY ADVANCE CÁMARA DIGITAL?

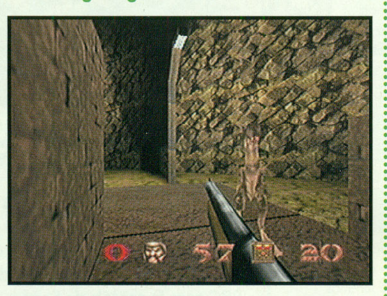
GameBoy Advance contará con un periférico que la convertiría en una mini cámara digital. Qué loco, ¿no?



Así es. Créanlo o no, se está trabajando en un periférico que actuaría a modo de web cam en la última portátil de Nintendo. Y parece ser que la Advance, además de ser la nueva reina pocket, podría llevar en ella hasta 20 imágenes guardadas, que más tarde podrían ser bajadas a PC para su posterior impresión. Y la cosa no se termina acá. El nuevo utensilio vendría acompañado de un software especial para retocar las imágenes cuando aún están en la consolita. El pack se completa con un cargador de baterías, que servirían para utilizar el GBA en su modo normal, (o sea, para jugar) y para la nueva función del portátil por igual. Con todo esto adosado, (y por la foto que les conseguimos) el Advance se va a parecer más a un manubrio de bicicleta con patas que a otra cosa. Y bueh, si funciona...

UN JUEGO CON EL ENGINE DE QUAKE I EN LA DREAMCAST

El viejo Quake todavía sigue vigente



Titanium Studios es una pequeña empresa localizada en Perth, Australia. Se especializan en hacer conversiones de juegos para DC, PC y para las consolas próximas a salir. La empresa Titanium Studios se encargó de hacer un juego con el engine -motor gráfico, para quienes no lo saben- del legendario Quake I. Este juego se llama Raptors y se desarrolla en un entorno plagado de dinosaurios. Las armas y demás objetos que podemos encontrar en los escenarios son muy similares a las ya vistas en su versión de PC. Aparentemente se puede conseguir de forma gratuita por la red, aunque en la página de ellos todavía ni se habla de esto.

PRESENTACION DE GBA EN ARGENTINA

El nuevo handheld de Nintendo fue presentado a la prensa local el pasado 12 de Junio

En medio de tostaditos de muzzarella y albahaca y yogures minúsculos pero muy naturales, tuvimos la oportunidad de poner nuestras manos nuevamente en uno de estos mononos handhelds, en donde pudimos jugar el Super Mario Advance y F-Zero, los títulos que acompañarán el lanzamiento del Game Boy Advance en Argentina. También pudimos averiguar el precio: $199, y los cartuchos de los juegos oscilarán en los 70 pesos.



FECHAS DE SALIDAS

Julio

PLAYSTATION

Goofy's Fun House - New Kid Co.
Lego Stunt Rally - Lego Media
IHRA Drag Racing - Bethesda
SeaDoo Hydrocross - Vatical Entertainment
Motocross Mania - Take 2 Interactive
Tiny Toons Plucky - Crave Entertainment

PLAYSTATION 2

Dark Angel: Vampire Apocalypse - Metro 3D Inc.
Gran Turismo 3 A-Spec - SCEA
Ephemeral Fantasia - Konami
Extermination - SCEA
Le Mans 24 Hours - Infogrames
NCAA Football 2002 - Electronic Arts
Rugby 2002 - Electronic Arts
Klonoa 2: Lunatea's Veil - Namco
Rune: Viking Warlord - Rockstar

GAME BOY ADVANCE

Top Gear GT Championship - Kemco
Tweety and the Magic Jems - Kemco
Bomberman Tournament - Activision

GAME BOY COLOR

Dragon Warrior III - Enix
The Land Before Time - Natsume
Toki Tori - Capcom
Max Steel - Mattel
Fortress - Majesco

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en los Estados Unidos y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías


Replay
TODO EN VIDEO JUEGOS
PSOne
DREAMCAST
PLAYSTATION 2
NINTENDO 64
GAME BOY
GENESIS
POKéMON
¡UN AMPLIO SURTIDO DE TRADING CARDS!
MAGIC
Gran variedad de accesorios para todas las consolas
Gran variedad de muñecos
Envios al interior contra reembolso
Venta de productos originales

FECHA DE SALIDA CONFIRMADA PARA: SHENMUE II, VIRTUA FIGHTER 4 Y THE HOUSE OF THE DEAD 3

Entérense de lo último -y quizás lo mejor- que queda por verse en Dreamcast



Tres días antes del segundo aniversario de la Dreamcast norteamericana, el 6 de septiembre, los suertudos japoneses podrán sacarse la duda de cómo sigue la historia de Ryo Hazuki, que va a China en busca de Lan Di, el asesino de su padre, y del segundo espejo. Cabe destacar que la secuela de Shenmue tiene grandes chances de ser una de las últimas superproducciones niponas para Dreamcast. Y si bien se espera la salida de Shenmue II en noviembre por los EE.UU., Sega de América no dio mayores datos al respecto. Lo que la firma que conociera mejores épocas sí reveló a la prensa, fue la inclusión de un Virtua Fighter 4 Premium Disk, de edición limitada, que vendría junto con la versión japonesa de la obra maestra de Yu Suzuki. Como VF4 está dirigido a la PS2, no sabemos exactamente qué será lo que contendrá este GD, aunque suponemos que Sega dará más detalles sobre esto en la conferencia que está por llevar a cabo este mes de julio. También se comentó muy por arriba (y hasta se mostró un póster a modo de prueba) estar trabajando en la versión arcade de The House of the Dead 3. O sea que, a pesar del virtual abandono de la Dreamcast, la compañía pinta estar de lo más ocupada.



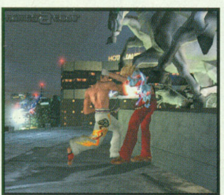
¡TEKKEN 4 A LAS PIÑAS!

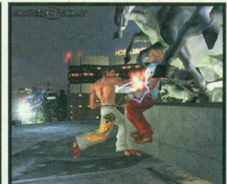
Vuelve una de las sagas más queridas en el mundo de las consolas

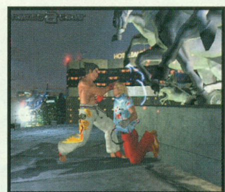


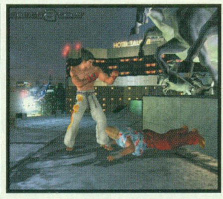


Junto con Soul Calibur, la saga Tekken está considerada como una de las mejores en lo que a juegos de peleas en 3D se refiere. Aún no se dieron a conocer muchos detalles de cómo será el nuevo sistema de peleas que la gente de Namco está ideando para el nuevo Tekken 4. Como no podía ser de otra manera, T4 aparecerá primero que nada en PS2, y quizás después se pase a alguna otra plataforma, como puede ser Xbox. Uno de los detalles que trascendieron, fue el del uso de obstáculos. Paredes, tachos y cosas por el estilo se intempondrán en el camino de los luchadores. En la E3 también se dieron a conocer más detalles sobre Soul Calibur 2, aunque para éste la información fue más escasa que la de su compañero. En cuanto tengamos más info, quédense tranquilos que se la vamos a mostrar.









LA DREAMCAST, UNA MÁQUINA DE PERDER PLATA

Sega perdió toda la guita y mucho más. La DC es la ley de la entriopía en forma de consola

Sega facilitó a los medios de prensa su balance económico -como para dar lástima y justificarse- y en él se puede apreciar que las cosas le salieron demasiado mal. En el 99, Sega perdió "apenas" 349.5 palos verdes. En el 2000, la mísera suma de 421.9 millones de dolarotes. La causa de este tremendo descenso en las ganancias se debió, principalmente, a la Dreamcast. Primeramente, la máquina no dejaba casi nada de ganancias a las arcas de Sega. Este hecho, agravado por la reducción de material relativo a la consola en un 28%. Cuatro años seguiditos en que Sega registra pérdidas. Pero a partir de los cambios en la empresa, se pretende obtener un beneficio de... 17 millones de dólares. Como agregado -así de paso- les comentamos que en Japón ya no queda ni una sola máquina que vender.


¿A QUE LUGAR VAS A IR A BUSCAR
TU CONSOLA DE ULTIMA GENERACION?
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
ECCO
VIDEOGAMES
Acoyte 16 - Local 8 - Buenos Aires - Teléfonos: 4902-3393 / 4904-0371 - e-mail: ecco@arnet.com.ar

¡LAS CHICHIS DEL E3!

¿Qué? ¿Se creen que todo en la vida son los videojuegos? No, no y nooo. Y, como muestra, las fotos. Mujeres, perdonen, no había hombres promotores







WILD ARMS ADVANCED 3RD

La tercera parte del RPG de Sony ya viene en camino

Wild Arms ha sido una de las sagas más queridas -en PSX- por los fanas de los RPG. Gracias a Dios, esta versión ha mejorado el mediocre apartado gráfico que asustó a los que jugaron la segunda parte, y lo de "Advanced" se refiere al cambio radical que ha sufrido el sistema de juego. Los cuatro personajes de la historia serán: Virginia Maxwell, Jet Enduro, Gallows Caradine y Clive Winslet y, claro, cada uno contará con una habilidad propia que servirá en diferentes puntos de la aventura. La acción transcurrirá en Forugaia, un lugar muy al estilo oeste pero todo "medievaloso". Con ustedes, las primeras fotos del juego. Fanas de Wild Arms, comiencen a saltar en una pata.



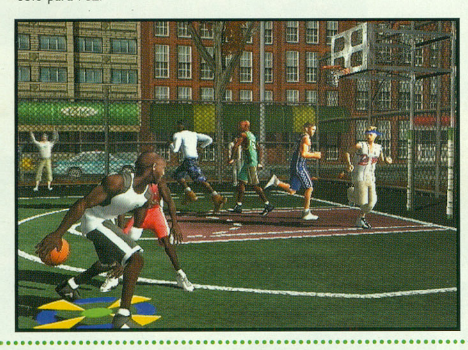


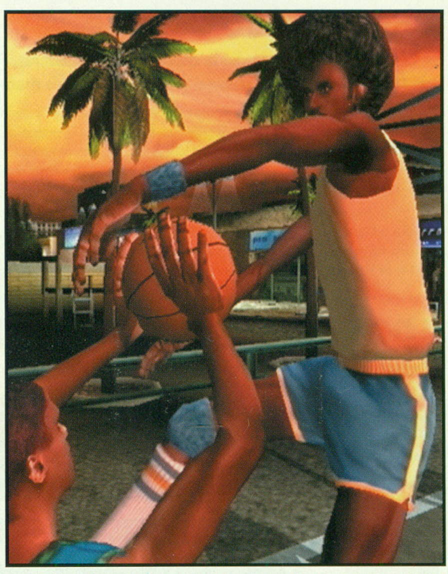


IMÁGENES DE NBA STREET

La nueva división de Electronic Arts, EA Sports Big, apuesta al basket callejero

Olvídense del Madison Square Garden, toda la chapa del basketball vuelve de la mano de una de las empresas que más saben sobre deportes, pero más a lo barrio. En esta ocasión, se trata de un juego de baloncesto que se ambienta en los barrios más populares de los EE.UU. Es algo así como una vuelta de tuerca que incluirá a los jugadores más conocidos de la NBA. Por ahora, se espera que salga sólo para PS2.





MICROSOFT TEME POR EL FUTURO DE LA XBOX

El CEO de Microsoft, Steve Ballmer, reconoció en un reciente reportaje estar preocupado acerca del destino de su súper consola

En un reciente reportaje que le hizo Financial Times a Steve Ballmer, CEO de Microsoft, surgieron muchas dudas con respecto a la posibilidad de contar para fines de este año con una consola con conexiones de banda ancha, algo que venían prometiendo desde hace ya algún tiempo -que se recalcó en la última E3- y que, según Ballmer, podría repercutir (y no para bien precisamente) en el tema de las ventas. Steve Ballmer comentó lo siguiente: "Nos hemos vuelto más pesimistas acerca de esto de lo que éramos hace unos pocos años atrás... procedió más lentamente de lo que esperábamos".
Creyendo que llevaría más de cinco años en que las conexiones de este tipo lleguen a la mitad del mercado al que apuntan, Ballmer no ocultó su temor y recalcó que esto podría afectar las ventas de la máquina, aduciendo que: "La estrategia de juegos por medio de la red de redes depende de la capacidad de banda ancha. Incluso existe la posibilidad de que algunos no compren la Xbox debido a que no cuenta con esta virtud". Lo cierto es que Microsoft ya invirtió más de 15 billones de dólares por adelantado para que su nuevo sistema contara con este requisito, y este tipo de comentarios -que vienen de uno de los capos del gigante informático- no hace más que ensombrecer en gran medida las expectativas de cientos de miles de jugadores que esperan ansiosos el lanzamiento mundial de la Xbox. La firma Merril Lynch, especialista en el tema inversiones, asegura que Microsoft perderá alrededor de 90 libras por unidad, contra las 14 de Gamecube. Y si la propia Microsoft cree que las ventas se verán perjudicadas de no proveer a sus potenciales clientes con conexiones de banda ancha, la firma podría terminar sufriendo terribles pérdidas. De hecho, Ballmer cree que la Xbox empezará a ser negocio "dentro de unos años".

PROJECT-EGO

Si Black & White les rompió la cabeza a los poseedores, Project-Ego -de Lionhead Studios, sí señor/a- probablemente los mate del infarto

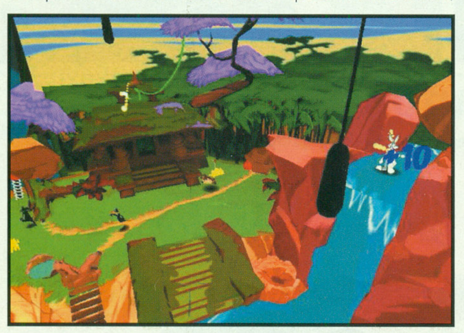
Lionhead Studios anunció Project-Ego, un RPG de acción que está siendo desarrollado -por ahora- sólo para la Xbox. En apariencias, la cosa pinta muy estándar... un héroe, muchos malos y una historia épica. Pero lo que separa este título del resto es el desarrollo del personaje. Comenzamos la aventura cuando nuestro protagonista es apenas un polluelo recién salido del huevo. Año tras año, el personaje -gracias a nuestra ayuda- irá aprendiendo disciplinas, aumentando su fuerza o su inteligencia, etc... y se verá reflejado en el gráfico en 3D del mismo. Como verán en la foto, podemos ser carismático y bueno, pero tambien podemos ser malos y feos, variando la apariencia del héroe según la situación. En primavera el juego ya estará disponible para la Xbox.



LOONS: THE FIGHT FOR FAME

Todos los grandes de Looney Tunes, en una batalla para ver quién es el más grosso de todos

Infogrames ha mostrado pantallas de su trabajo en progreso, Loons: The Fight for Fame. Bugs Bunny, Daffy Duck -el Pato Lucas-, Sylvester -Sylvestre-, y Taz se debaten su derecho a la fama en un juego donde las trampas A.C.M.E. vuelan de un lado a otro. O sea, a los palos hay que hacerse famoso. Con un estilo a lo Power Stone, estos personajes tendrán que llamar la atención de Yosemite Sam -que es un famoso director,





en este caso- a través de sus actuaciones. Muchos mini games ayudarán para que la cosa sea más variada y, por ahora... ¡no está el coyote! Así que ya le están mandando cartas o mails a Infogrames para que lo incluyan. Loons: The Fight for Fame será sólo para Xbox y se estrenará en el 2002.

LA INTERFASE DE LA XBOX DEJÓ DE SER UN MISTERIO

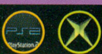
Fueron dadas a conocer las primeras pantallas y los menús de opciones de la consola de Microsoft

Así es, señoras y señores. Microsoft dejó ver por fin el "nuevo look" de su Xbox, su interfase 3D y por consiguiente, el menú de opciones a nuestra disposición, ése que aparece cada vez que prendemos la PS2, o la PlayStation, o cualquier otra consola (cuando no hay ningún juego dentro, claro) y que nos permite cambiar el idioma, las opciones de audio, video y/o juegos guardados. Fueron tres los elegidos, los encargados de la interfase desde que se comenzó con el proyecto Xbox y, por lo que se puede ver en las fotos, podríamos decir que los chicos se mandaron un muy buen laburo, moderno y práctico a la vez. Seguramente nos seguirán llegando datos y más datos a medida que vaya acercándose la fecha de lanzamiento de la caja X. Y seguramente seremos nosotros los primeros en traerles toda la info al respecto.









Sega Sports 2K2

Desarrollado / distribuido por: Sega
Género: Deportes Fecha de Salida: Depende de cada título en particular
Información en Internet: www.sega.com

Por Diego Eduardo Vitorero

A lo que el título de esta nota se refiere, es específicamente a toda la serie 2K2 que Sega está por lanzar en diferentes plataformas, Dreamcast incluida.
Ya pasó algún tiempo desde que los felices poseedores de la consola de Sega nos enteráramos que toda nuestra inversión se vería afectada por la descontinuación de la consola. Es una pena, una verdadera pena. Pero por otro lado tenemos que ver el lado positivo de la cosa, y éste es que Sega -que en su haber cuenta con muchos clásicos- va a desarrollar juegos para otras plataformas. Como fanático incondicional de los deportes virtuales -y de los de verdad- que soy, me puse muy contento cuando me enteré de la decisión de la empresa en producir sus títulos deportivos para otras consolas.
En este caso, creo que estamos hablando de algunos de los mejores que se hicieron en la era pos-PlayStation.
Hagamos un repaso de algunos de ellos:
NFL 2K y 2K1: Ambos impresionantes por donde se los mire. Una obra maestra para los aficionados al Football Americano; un deporte tan controvertido en nuestro país. Yo, particularmente, lo amo; de hecho, lo juego hace más de tres años en este país y es algo que me llena de gratificación cada vez que voy los sábados a jugar. La versión 2K1, además de contar con una lavada de cara bastante interesante, introdujo la modalidad de juego online a través de los servidores de SegaNet. Pocas veces pude jugarlo con poco lag, pero cuando lo hice fue una experiencia inolvidable.
NBA 2K y 2K1: Estos dos juegos sí tienen más adeptos que el anterior en nuestras pampas. Hagamos de cuenta que tomamos los dos juegos de la NFL y le sacamos el casco y le agregamos una pelota redonda en vez de ovalada. Con esto quiero decir que ambos son de una calidad pocas veces vista y que, en cuanto a este punto, son comparables al anterior.
NHL 2K: El primero de la saga tuvo bastante aceptación, pero nada comparable a la de sus hermanos que sí tuvieron una versión posterior a la original. Excelentes gráficos, muy buenos movimientos en los jugadores y una adrenalina pocas veces vista lo hicieron sacar estalactitas en las cajas blancas de Sega.
Virtua Tennis: ¿Qué puedo decir de este excelentísimo arcade de tennis que no sepan? Gráficamente impecable, jugabilidad de locos, y una serie de factores más que lo coronaron como el mejor juego para Dreamcast de los salidos en el año 2000. VT no fue un juego que se incluyó en la lista de las series 2K ni 2K1, pero sin dudas es un juegazo.
World Series Baseball 2K: Bueno, este juego sin lugar a dudas fue la oveja negra en la familia 2K de Sega. La crítica especializada, incluyendo a Next Level, lo catalogó como un juego mediocre en donde todo el realismo, jugabilidad y otras cosas que sí tienen sus hermanos, acá brillaron por su ausencia. Una lástima.

A continuación, vamos a ver cuáles serán los títulos que lanzará Sega y para qué consola los lanzará; recordemos que toda la saga 2K2 se está desarrollando para Dreamcast, pero no así para PS2 y Xbox. Estas dos últimas sólo verán las series NFL y NBA.



Excepto por las tribunas "papelito", lo demás se ve bárbaro

Sega Sports NFL 2K2: Una de las franquicias que más estragos hizo el año pasado y que, en la salida de la consola, vuelve para llevarse el número uno por tercer año consecutivo.
En esta ocasión, las conversiones para las consolas de Sony y Microsoft estarán presentes aprovechando todo lo que éstas tienen para dar; seguramente hará uso de los modems de banda ancha y cuente con juego online. Entre sus novedades más significativas, contará con cambios muy importantes en la inteligencia artificial del mariscal de campo -el que arroja la pelota, para quienes no lo saben- haciendo que todos tengan la lógica y aptitudes con la que cuentan los actuales de la liga americana. El roster será el de la actual temporada, nuevos modelos de los jugadores con expresiones faciales y todas esas cosas que nos ponen los pelos de punta. Su código de comunicaciones estará aún más optimizado para lo que será las partidas por Internet. Su fecha de salida se estima para la primavera de este año, ni bien comience la actual temporada de la NFL en el país del norte.



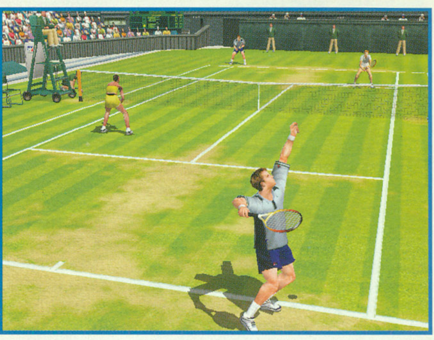
Sega Sports Tennis 2K2: Para después de mitad de 2001 vamos a contar con toda la experiencia que Sega acumuló en estos años en cuanto a deportes se refiere. No esperen encontrar en Tennis 2K2 todo el frenetismo que encontraron en Virtua Tennis, ya que no estará tan orientado al estilo arcade como sí lo hizo este último; aunque aún así Sega lo recomienda como la secuela de VT. Las caras bonitas del juego serán las hermanas Williams, Venus y Serena. Contará con 16 tenistas del actual ranking mundial entre hombres y mujeres. Algunos de éstos serán Yavgeny Kafelnikov, Mary Piece, Arantxa Sanchez-Vicario, Carlos Moya, Lindsay Davenport y Magnus Norman entre otros. Perdón que me meta... ¿No piensan incluir al gran Aggasy y a la reina Kournikova?
Podremos competir en singles, doble y dobles mixtos de hasta cuatro jugadores. Los modos que traerá, Arcade, Exhibición y World Circuit, son de conocimiento para los que ya tienen Virtua Tennis, pero estarán optimizados y con algunas sorpresas que





la gente de Sega todavía no dio a conocer.



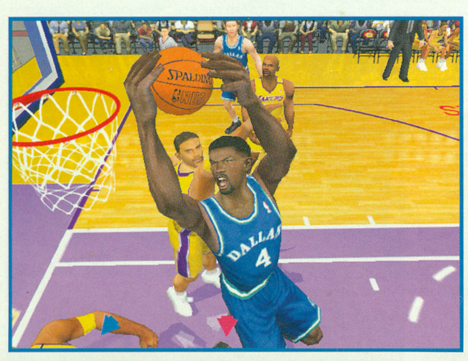


Sega Sports NHL 2K2: Con nuevos modos de juego, motor gráfico y controles mejorados, entre otras cosas, todo el poder de la NHL vuelve este año. Incluirá un modo para crear franquicias totalmente renovado, como así también en su jugabilidad.
Incluirá además soporte para juego online y la inteligencia artificial de los jugadores estará pulida como en el caso de sus hermanos de serie.
Contará con un sistema muy completo para planear estrategias defensivas y ofensivas; ya sea antes de comenzar un partido como cuando estamos en medio de éste. Para antes de fin de año nos estaremos dando de lo lindo en las duras arenas congeladas de la liga americana de hockey sobre hielo.

Sega Sports World Series Baseball 2K2: Lo único que le pido a Sega, que le imploro, que rezo todas las noches, es que no se manden la macana que se mandaron con la versión anterior de este juego. Amo el béisbol y siempre lo amaré, es por eso que les pido fervientemente que para la serie hagan un juego que esté a la altura de los de la NFL o NBA; saben cómo hacerlo, por favor no me defrauden de nuevo. Bueno, siguiendo con lo nuestro, nuevamente el lanzador de los Red Sox, Pedro Martínez, pondrá su cara para promocionar el juego. Entre sus novedades, tendrá soporte para jugar por Internet y también tendrá un Home Run Derby por la misma vía de comunicación. Todo lo referente a animaciones, estadios, caras de los jugadores y las demás cosas que entren en la parte gráfica del juego, estarán optimizadas en comparación con las anteriores; y eso que antes era de no creer. El control del pitcher o lanzador -que era uno de los grandes problemas de WBS 2K- parece que comenzó desde cero. También contará con un sistema de fácil control para los demás jugadores dentro del campo de juego. Es posible que esta nueva versión, que tanto espero, vea la luz antes de mitad de año. Ojalá que las apariencias no me engañen como lo hizo el anterior.

Sega Sports NBA 2K2: Todas esas volcadas que siempre soñaste, todo el poder de los mejores jugadores del baloncesto, toda la chapa de uno de los deportes que más nos gusta a los argentinos vuelve a la blanca de Sega y a las negras de Sony y Microsoft. Para este verano podremos hacer conducir a cualquiera de los equipos y jugadores que por hoy integran la liga profesional de basketball de los EE.UU. Para esta ocasión, Sega está haciendo hincapié en un control y jugabilidad mucho más sólidos que en series pasadas. ¿Realmente le hacía falta? Yo creo que no, pero si es para bien, bienvenido sea. La inteligencia artificial estará más pulida que antes, y tendrá juego online para las tres consolas. La parte estratégica no se dejó de lado y es por eso que NBA 2K2 nos traerá un libro de jugadas que será del aprecio de todo fanático del baloncesto. Por lo que se sabe, además hará uso y abuso de la tecnología motion capture -como todos los juegos de la serie 2K2- y los modelos de los jugadores estarán mucho mejor detallados que antes, expresiones faciales incluidas.

Por ahora esto fue todo. Espero que este informe-anticipo de todos los juegos deportivos que se vienen de la mano de Sega les haya servido y calentado un poco la cabeza.
Estoy casi seguro que, a excepción de casos muy puntuales, Sega lanzó en la Dreamcast algunos de los mejores juegos que jamás hayamos visto de deportes americanos puros, como fue el caso de NFL 2K y 2K1 y NBA 2K y 2K1; todo esto sin olvidarnos de Virtua Tennis. Le faltaría jugársela con algún juego de fútbol que esté más orientado hacia un estilo de simulación en vez del arcade; todo esto en referencia a Virtua Striker.
Mientras tanto -por lo menos yo- voy a seguir vibrando con la saga de deportes que más me gusta, la serie de Sega Sports.





Floigan Brothers

Desarrollado / distribuido por: Visual Concepts / Sega
Género: Aventura 3D Fecha de Salida: Mediados de 2001
Información en Internet: No hay información disponible

Por Rodolfo "Fito" Laborde

En Floigan Brothers somos Hoigal, un enano que apenas tiene la suficiente fuerza como para levantar un carozo del suelo, aunque -por suerte- muy despierto mentalmente. Caso muy distinto es el de nuestro hermano, Moigal, que es un mastodonte forzudo, pero con el cerebro de una libélula... una libélula de muy pocas luces. O sea, nuestro cerebro y los músculos de Moigal, nuestro tonto hermano, son todo lo que nos queda para salvar el terrenito donde vivimos, que corre grave peligro de pasar a otras manos.

Así es como tendremos que "entrenar" y en más de una ocasión engañar a nuestro sonso hermanote, todo con el fin de ir resolviendo los diferentes puzzles y mini games que se nos irán presentando a lo largo de esta aventura 3D de Sega. Con el tiempo Moigal irá evolucionando y, dependiendo de cómo lo tratemos, la manera en la que él reaccionará ante nuestros pedidos. Si somos malos, nos ayudará pocas veces y de mala gana. Si jugamos con él, Moigal será más listo y responderá más rápidamente a nuestros pedidos de ayuda. Por ejemplo, en ciertos casos tendremos que irritar a Moigal, todo con el fin de que éste nos dé algún mamporro, para volar así hasta lugares a los que no podríamos llegar ni siquiera saltando.



Hoigal y Moigal, la pareja más despareja

Como ya les comenté, nuestra misión consiste en quedarnos con nuestro terrenito. Lo que no les dije es que en esta singular historia hay un malvado, asqueroso y verdoso empresario que buscará hacer dinero a costa del lugar que nosotros, los hermanos Floigan, habitamos.



Hay que tratar bien a Moigal porque se ofende

"Los hermanos sean unidos, ésa es la ley..."

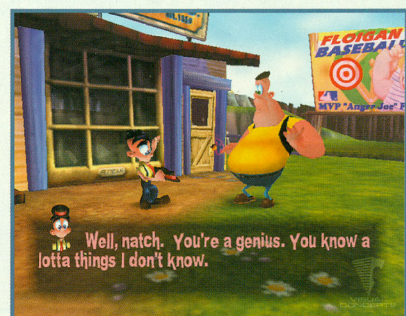
Es por eso que, para mantener nuestro hogar -dulce hogar- a salvo de este detestable personaje, tendremos que explorar, revisar todo lo que tenemos a nuestro alrededor, deshacernos de molestos gatos, interactuar con Moigal e incluso competir con él en una serie de entretenidos mini games. Se espera además que Floigan Brothers ofrezca libertad total de acción y la posibilidad de hacer lo que se nos ocurra, en el lugar que se nos ocurra y en el momento que se nos ocu... bueno, ya saben.

Y se espera que a fines de este año el juego pase a ser online. Según comentarios de voceros de Sega (y al igual que sucede con juegos como Shenmue), los usuarios que se prendan a Floigan Brothers Online podrán bajarse más de un ítem, que luego podrán utilizar en algún punto del juego. Dichos ítems incluirán diferentes vestimentas para este dúo tan peculiar y hasta nuevas cabriolas para enseñar a Moigal. Voceros de Sega aseguraron también que podremos intercambiar los personajes, por medio de este site de pronta aparición, con otros jugadores. Y lo más interesante del caso es que hasta cabe la posibilidad (que conste que todavía no está decidido) de que salgan dos juegos de esta pareja despareja durante el 2001 en vez de solo uno.



En el apartado técnico, el juego de Visual Concepts rebosa de color, con modelos y fondos muy a la onda dibujito animado, que tan de moda está por estos días. Floigan cuenta con escenarios 3D bastante amplios y repletos de objetos desperdigados por todos lados. Además no será lineal, así que tendremos más de una manera de hacer lo mismo. Queda por verse aún si la versión final del juego corre decentemente en el sistema de Sega, porque todo lo que se pasó en la E3 de este año (en la que Dreamcast casi no figuró en comparación a la Xbox y la Gamecube) fue una simple movie.

Se esperaba que Floigan Brothers, desarrollado por Visual Concepts, los responsables de NBA 2K1 y el excelente NFL 2K1, estuviese listo para el mes de abril, aunque ya saben cómo son estas cosas... ¿no? La fecha de salida para este título, uno del puñado que queda por verse en la Dreamcast, fue pateada para mediados de este año, así que podríamos estar disfrutando de los hermanos Floigan en cualquier momento. Paciencia, que ya casi llega.





Capcom vs SNK 2

Desarrollado / distribuido por: Capcom
Género: Pelea
Fecha de Salida: Fines de 2001
Información en Internet: www.capcom.co.jp

Por Santiago Videla

Luego de ver que los macanudos amigos de Sega fueron los primeros en abandonar el barco, dejando a la Dreamcast a la deriva, cada vez son más las compañías que hacen lo propio tomándose el palo hacia otras plataformas más seguras y, por supuesto, la gente de Capcom no quiere ser la excepción. A pesar de todo el despelote que generó esto y en medio de una infinidad de cancelaciones, cambios de rumbo y vaya a saber uno qué otros problemitas más, finalmente se tomó la decisión de que esta esperada segunda parte de Capcom vs SNK aparezca en la consola de Sega, por lo que los fanáticos del género pueden dormir tranquilos (por lo menos hasta fin de año), aunque ya es más que seguro que será el último lanzamiento de esta firma antes de decirle adiós a la DC.

Como era de esperarse, Capcom vs SNK 2 va a mantener el estilo de su versión anterior, con todas las opciones originales (incluyendo las de editar los colores de los personajes o grabar las repeticiones de un combate) y entre las novedades más interesantes que encontraremos aquí, ahora parece que vamos a tener la posibilidad de elegir seis estilos de pelea diferentes en lugar de los dos que teníamos antes.

Por lo que se sabe hasta ahora, estos nuevos estilos estarán agrupados bajo dos categorías que ya conocemos bien (Capcom Groove y SNK Groove) y cada uno de ellos ofrecerá distintas combinaciones de ventajas y desventajas, de una forma más bien parecida a la de los estilos de pelea de Street Fighter Alpha 3 y en cada modo los personajes van a tener movimientos y habilidades diferentes. Además de esta importante novedad, se anunció que a los modos de juego clásicos se les sumarán distintos tipos de competencias y torneos nuevos, pero por ahora Capcom prefiere guardarse las sorpresas para cuando salga el juego, por lo que no hay mucha información sobre esto.



Por el lado de los personajes, parece que habrá por lo menos unos 10 participantes nuevos, que estarán sacados de algunos de los más conocidos juegos de ambas compañías, como Kyosuke de los Rival Schools, Haomaru de los Samurai Showdown y algunos cuantos otros reciclados de las series Street Fighter y King of Fighters, que junto a los que ya estaban sumarán más de 40, o sea, una variedad más que aceptable.

En este juego también habrá toda clase de opciones ocultas, que se habilitarán de la misma forma que en la versión anterior y si bien en la E3 se dijo que habría mucha más variedad que en cualquier otro juego de Capcom, en ningún momento se aclaró qué cosas podremos ir habilitando o cuáles serán los personajes ocultos, de manera que habrá que tener paciencia.



Al parecer, esta vez los muchachos de Capcom tienen pensado gastarse un poco más de la cuenta con el tema de los gráficos, ya que en un momento hasta se llegó a decir que había intenciones de mejorar las animaciones de todos los personajes viejos, para que estén a la par de los nuevos, aunque si me lo preguntan, conociendo la debilidad de esta gente por el reciclaje, tengo mis serias dudas, pero sinceramente espero estar equivocado.

Lo que más me hace dudar de que vaya a haber grandes cambios en los gráficos es que sin importar los grandes avances que Sammy y Arc System Work mostraron en su ya clásico Guilty Gear X, en Capcom una vez más seguirán fieles a su política de hacer los dibujos en baja resolución (como siempre) y a pesar de que las imágenes que se mostraron fueron muy buenas, parece que la voluntad por evolucionar en serio en materia de gráficos 2D es casi inexistente... total, si lo van a vender igual, ¿o no?

A pesar de todo, Capcom vs SNK 2 parece tener todo lo necesario como para dejar contentos a sus fanáticos y, por el momento al menos, éste es el candidato más firme para convertirse en el mejor juego de peleas del 2001, por lo que todavía hay una alegría en puerta para los usuarios de Dreamcast.





Star Trek: Shattered Universe

Desarrollado / distribuido por: Starsphere Interactive / Interplay
Género: Acción **Fecha de Salida:** Fin de 2001
Información en Internet: www.shattereduniverse.com

Por Carla Callegari

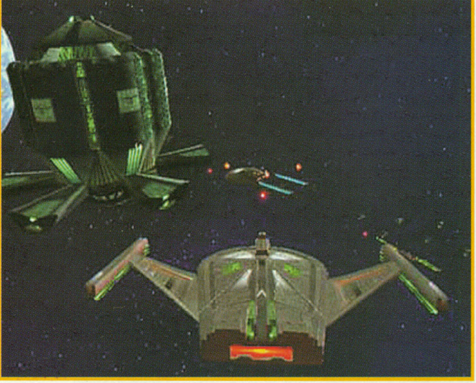
Fanáticos de Spock, prepárense para vivir acción de altísima intensidad en el último juego a cargo de Interplay de la saga Star Trek, que les permitirá embarcarse en un oscuro viaje a través de territorios hostiles infestados de razas alienígenas, en un combate espacial dentro de un bizarro universo contra la Federación, un cruel, poderoso y enfurecido Imperio cuyo objetivo primario es "¡Dominar y destruir!". Con la quinta serie de televisión actualmente en preproducción, y la cantidad de pedidos a la Paramount durante los últimos meses para que el show tenga a Sulu como Capitán del USS Excelsior, en vez del previsto protagonista Scott Bakula (actor de Quantum Leap), Interplay aprovechó para anunciar este próximo lanzamiento para PS2, que cumplirá con los deseos de los fervientes e impacientes seguidores. Basado en los elementos que aparecieron en la serie original titulada "Mirror, Mirror", el juego tomará lugar en los eventos acontecidos justamente después de la película Star Trek IV.

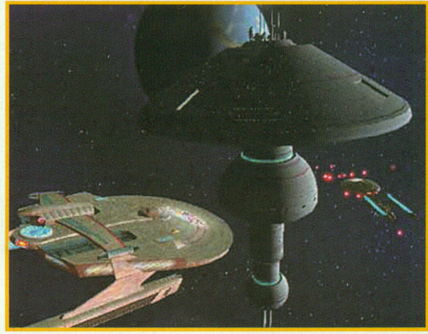

Un deleite para los Trekies más cabeza

Un largo camino a casa...

La tripulación del USS Excelsior, bajo el comando del Capitán Sulu, tiene una nueva misión: hallar el camino de retorno.

Deberemos luchar por nuestra supervivencia cuando somos arrastrados hasta "Mirror", un universo hostil azotado por las brutales fuerzas del Imperio, con una realidad alterada, donde deberemos combatir contra amigos y buscar desagradables aliados; enfrentando naves enemigas a través de gran variedad de ambientes espaciales (incluyendo lluvia de meteoritos, cometas, basureros de naves, nebulosas y agujeros negros).





Para combatir al poderoso enemigo, se podrá seleccionar entre primera y tercera persona, en una masiva campaña en single-player dividida en siete episodios y comprendida en 30 únicas y variadas misiones.

Pilotearemos una serie de nuevas y ágiles naves diseñadas especialmente, incluyendo las de la Federación, así como la famosa "Bird of Prey" de los Klingon. También tendremos la posibilidad de adquirir naves y tecnología adicionales a través de diferentes derrotas y alianzas; lo que nos permitirá utilizarlas para mejorar las naves con armas y escudos más poderosos, entre ellos láser, cañones de protón y otra gran cantidad de armamento exótico, como por ejemplo la habilidad de hacerse invisible de los Romulan.



Rostros familiares

Contará con todas las razas del universo Star Trek como los Vulcans, Klingons, Romulans, Tholians y Gorns, más los recientes Shakurians; cada cual ayudará o intentará impedir que el Excelsior llegue a su destino final. Además nos encontraremos con legendarias criaturas, razas y artefactos de la serie de televisión original, como el comandante Balok, el Doomsday Machine (nave robot gigante que consume planetas como combustible) y The Guardian of Forever (antiguo portal del tiempo).

Amarga despedida

El pasado mes de mayo se supo que Interplay buscaba comprador, y desde entonces distintos rumores han apuntado a varios posibles compradores. Según anuncia la web ieMag.com, una fuente de confianza ha revelado que existen serias negociaciones con THQ, pero hasta ahora, ni Interplay ni THQ han hecho declaraciones al respecto; lo que sí se sabe con certeza es que Star Trek: Shattered Universe será la última aventura de la saga con que este estudio desarrollador de juegos nos deleite, ya que no poseen más los derechos para la franquicia de Star Trek.





Kingdom Hearts

Desarrollado / distribuido por: Disney-Square / Square
Género: RPG
Fecha de Salida: Fin de 2001
Información en Internet: No hay información disponible

Por Carla Callegari

En el reino mágico más famoso del mundo transcurrirá esta aventura donde un pato malhumorado y un... un..., bueno, un simpático animaloide que nunca supe bien definir qué era, junto a un nuevo personaje -humano por cierto- tendrán que hallar al ratón más mimado (no es Jerry) -N.de E.: Carla no se refiere a Vitorero, al cual llamamos Jerry, sino al archi enemigo de Tom- del mundo de la animación, desaparecido gracias a las terribles hazañas de un grupo maligno...

Tres potencias se saludan

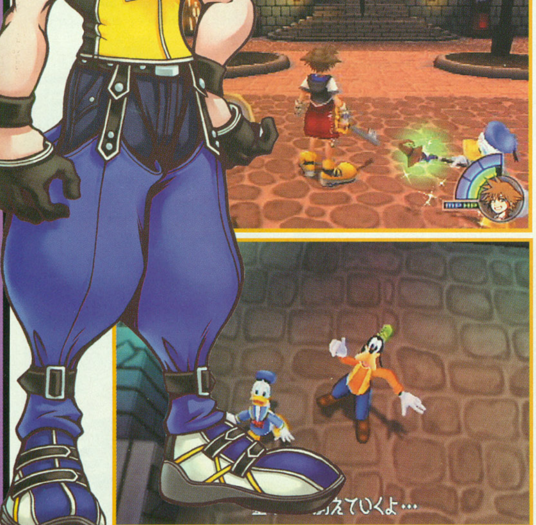
Imaginen la invariable y ancestral calidad de Disney junto a Square, los más famosos realizadores de RPG, sumados al talentoso diseñador de Final Fantasy, Tetsuya Nomura... ¿suena extraordinario, no? Pues bien, esta fabulosa conjunción hará posible que pronto podamos disfrutar de un título prometedor con una más que peculiar historia, sólo para PS2.

Algo perturba Magical Kingdom: Mickey Mouse ha desaparecido, y sus amigos Donald y Goofy se preguntan qué ha ocurrido con su intrépido líder. Al mismo tiempo se nos presenta Sora, un chico de 15 años cuyo mundo se derrumbó cuando una violenta tormenta azotó su idílico hogar -una isla paradisíaca- y fue separado de sus seres más queridos: su mejor amigo Riku, de 16 años, y una joven niña llamada Kairi, que por causa de la tormenta los arrastró a tres mundos diferentes y desconocidos. Los tres personajes se unirán entonces para hallar a sus amigos, al clásico estilo que Square nos acostumbró. Como en toda historia hay un villano, el papel le tocará a un grupo llamado "Heartless", criaturas siniestras sin corazones provenientes de una dimensión desconocida; responsables del desvastador tornado y con la habilidad de morfosearse en distintas cosas; su objetivo será reclutar a los Villanos de Disney para ayudarlos a robar los corazones y las almas puras de todos los habitantes del reino. Sora, junto a sus nuevos amigos, vivirán grandes aventuras durante su recorrido por un vasto universo, repleto de ambientes y personajes clásicos de Disney (Tarzan, Aladdin, Peter Pan y muchos más).



¡Por el amor de Dios! ¿Qué demonios es Tribilín?

Kingdom Hearts se mostró en la E3 y, los chicos que lo vieron, hablan maravillas. Independientemente de que la mezcla de personajes sea tan bizarra, no podemos predecir más que éxitos para este nuevo título, viniendo de la mano de tres grandes eruditos en materia de magia y entretenimiento. ¿Llegará a igualar o incluso a mejorar renombrados RPG? Sólo el tiempo lo dirá, pero al momento todo apunta a que podría ser así.







Grand Theft Auto 3

Desarrollado / distribuido por: DMA Designs / Rockstar Games
Género: Acción Fecha de Salida: Octubre 2001
Información en Internet: www.rockstar-games.com

Por Carla Callegari

El primer Grand Theft Auto fue un juego innovador para su época por su peculiar temática: Hacíamos "trabajitos" para una banda mafiosa cumpliendo sus encargos, como atracar bancos, destruir laboratorios enemigos, transportar algún mafioso hacia donde se nos indique, etc., realizando de paso algún que otro acto maligno al margen de nuestras órdenes, como robar coches, asesinar ciudadanos y armarnos con todo lo que encontrásemos en la ciudad, manejado siempre desde una vista aérea plana. La segunda entrega fue más de lo mismo, pero con gran aceptación del público (bien dispuesto a la diversión maliciosa). Esta vez, los chicos de DMA decidieron jugarse por el 3D (sabiamente, según lo mostrado hasta el momento) trayendo mucha más acción, disparos, carreras, explosiones, aventura y grandes dosis de diversión en esta tercera entrega para PS2.

Plena libertad y libertinaje

Nuevamente seremos mandaderos del "Padrino", pero se mantendrá una jugabilidad no-lineal, lo que permitirá hacer algún dinerillo por otros lados, aunque algunas misiones serán claves para avanzar y obtener mejores armas, y tendrán que ser efectuadas a ciertas horas exactas del día, para lo cual tendremos un reloj en pantalla. Los mandados serán cada vez más y más complejos, con subpartes más largas e interesantes. Dispondremos de una extensa ciudad ficticia, Liberty City, dividida en tres distritos: el Industrial, el Comercial y los Suburbios (tres niveles conectados a través de puentes y túneles) -para explorar a gusto y piaccere, con una sensación inédita de vida propia; habrá gente caminando y hablando entre ellos, yuppies y trabajadores apurados por la mañana y ladrones, borrachos y prostitutas por la noche- ya que se desarrollará bajo un sistema diurno-nocturno en el que media hora real equivaldrá a 24 horas del juego. Empezaremos en la peor parte de la ciudad, la industrial, y a medida que avancemos, subiremos de categoría, lo que se notará sobre todo en la gente, el ambiente y los tipos de misiones encargadas.

Una postal de cualquier calle de la Argentina

También nos encontraremos con gran cantidad de vehículos, totalmente destructibles por supuesto, de todo tipo; desde simples autos, hasta camiones de bomberos, ambulancias, taxis, patrulleros, deportivos estilo Ferrari y el broche de oro: parece que podremos conducir lanchas, barcos y hasta helicópteros. Dato interesante: cada coche tiene 17 secciones que pueden sufrir daños, lo que afectará de forma distinta a la conducción dependiendo de la zona dañada, además de incluir cambios climáticos, que de seguro afectarán la visibilidad y la respuesta del vehículo.

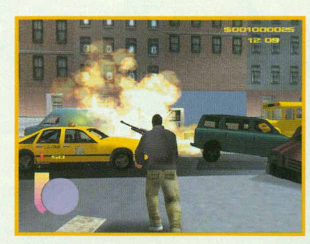


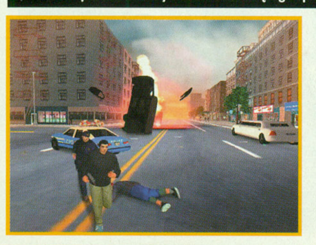

La mafia no es cosa de pibes

Evidentemente GTA3 no está destinado al público infantil, ya que aparte de disponer de más maneras de matar que en las versiones anteriores, podremos pegar trompadas, patadas (incluso en las zonas bajas), cabezazos... y el arsenal será variado, desde un bate de béisbol a una pistola, ametralladora, recortada, molotov, granadas, rifle de mira telescópica, el viejo y querido lanzallamas y misiles. El personaje podrá caminar, correr, saltar, abrir puertas, robar vehículos, disparar y pegar hasta matar. Pero si lo hacemos correr mucho se cansará y habrá que darle un tiempo para recuperarse. La maldad no podrá ejercerse a diestra y siniestra satisfaciéndonos todo el tiempo; a medida que nos violentemos más, más serán los policías que irán apareciendo y, si la cosa se descontrola, mandarán desde equipos Swat hasta al mismo ejército para contrarrestar nuestras crueles intenciones y hacernos reflexionar en medir las formas, para no llamar tanto la atención y no cometer matanzas innecesarias (pero siempre satisfactorias). En cuanto a lo clave de esta serie, la música, se podrá disfrutar de diferentes estilos dependiendo de si nos encontramos en el interior de uno u otro coche, siendo country, rock, hip-hop o techno. Aún no sabemos qué grupos serán los responsables, pero habrá más de 50 canciones, anuncios publicitarios radiales, presentadores, DJ´s... y más, y más, y más.

¡Somos malos y robamos autos! ¡Algún problema?

Grand Theft Auto 3 está bajo una intensa labor de desarrollo, pero bastan estos datos para saber que regresa, y con todo, la serie que promete sacar el criminal que todos llevamos dentro.









Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht

Desarrollado / distribuido por: Monolith Soft / Namco
Género: RPG Fecha de Salida: Diciembre de 2001 (Japón)
Información en Internet: No hay información disponible

Por MaX FerZZoLa

14.000 años antes de sucedidos los acontecimientos de Xenogears y 1.000 años adelante de nuestro presente, se nos presenta Xenosaga, el episodio uno. En realidad, Xenogears habría sido el quinto capítulo de una saga mucho más extensa pero que, por aquel tiempo, había sido imposible de contar. Hoy, ya de la mano de Namco y con los muchachos de Monolith Soft detrás del proyecto, la historia puede -y quiere- ser contada íntegra. Der Wille zur Macht -"La voluntad del poder"- sería el primer capítulo de esta épica historia que, como dijimos antes, transcurre muuucho tiempo antes que Xenogears.

Retrocediendo en el tiempo

En este primer episodio, la raza humana ha abandonado la Tierra para colonizar distantes planetas y agrupándose en colonias espaciales que, juntas, conforman la Star Group Federation. De todas maneras, no todo es paz y tranquilidad en este futuro distante; una raza alienígena proveniente de la Gnosis entra en guerra con un sector de la humanidad y, como si eso no fuera nada, las estrellas están desapareciendo de poco a poco. Zion Uzuki -no tiene ningún parentesco con Citan Uzuki-, una linda muchacha de 22 años, descubre un oscuro secreto detrás de la desaparición de las estrellas... y la aventura comienza. Otros dos personajes han sido develados; Kos-Mos una androide muy guapa y Chaos, un pibe que sufre de amnesia -¡JA! eso no lo vi nunca-. Xenosaga vendrá en DVD y aprovechará a full todos y cada uno de los billones de bits de almacenaje de este formato.

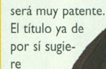


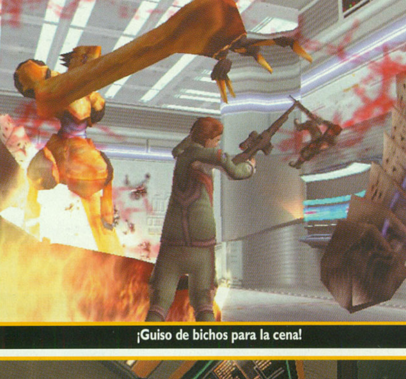
Problemas de licencia...

Ahora, lo que no se sabe es si el juego tendría la licencia oficial o no. Sí, por loco que parezca, Square es el poseedor de los derechos del juego y no Namco; por lo que este Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht podría ser una especie de secuela no oficial o, en todo caso, que haya habido algún tipo de negociación secreta entre las dos empresas. Sea como sea, la influencia de Xenogears será muy patente. El título ya de por sí sugiere mucho, la ambientación es igualita y el staff que está detrás de este proyecto es prácticamente el mismo.

El juego tendrá un estilo muy a lo Skies of Arcadia; todo en 3D, con gráficos hermosos, cámara ajustable y sin batallas al random -¡Yipieeeee!-.

Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht se estaría estrenando en Japón recién en Diciembre. Nada se sabe de la versión yanqui, pero se calcula que estaría lista a mitades del año que viene. No vamos a perderle pisada a este título y les recomendamos hacer lo mismo.





¡Guiso de bichos para la cena!



Coqueteando también podemos lograr nuestros objetivos



Aliens: Colonial Marines

Desarrollado / distribuido por: Check-Six Games / Electronic Arts
Género: Acción
Fecha de Salida: Fines de 2001
Información en Internet: No hay información disponible

Por MaX FerZZoLa

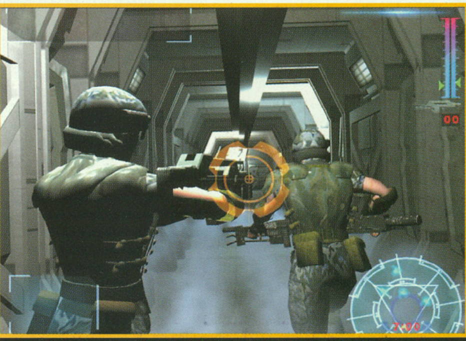
La serie de películas Alien, hoy una saga de culto, ha inspirado incontable cantidad de juegos... tan desparejos como las mismas pelis. Aliens: Colonial Marines rellena el agujero que queda entre Aliens y Alien 3. ¿Qué sucedió en el USS Sulaco en la brecha de tiempo entre ambas películas? Ya estamos por enterarnos...

¡Otra vez la Compañía!

La Compañía mete la pata ootra vez -¡estos chicos no escarmientan!- y por su ambición, nuevamente, los Aliens se van a zampar algunos Marines. Todo comienza con el atraco de una nave pirata a la Sulaco. El Teniente Nakamuri va a repeler a los niños malos, pero se da cuenta tarde que los ladris habían sido infectados por los malditos bichos del demonio.

En Aliens: Colonial Marines jugaremos al estilo FPS con todo un escuadrón de soldados -cuatro, para ser más exactos- unidad que formaremos eligiendo de entre doce muchachones, cada uno con sus características y habilidades. Cada uno de estos soldados se comportará de manera diferente ante los momentos de tensión extrema; esto dependerá, también, de sus niveles de experiencia y del humor que tengan en el momento. Algunos correrán presa del pánico, mientras que otros se volverán berserkers. Cuando cosas de estas características se sucedan, podremos dar órdenes para que los gimogatos se comporten como los hombrecitos con armas que son.

Dado que manejamos a todo un escuadrón, el nivel estratégico del juego promete estar a la par con la acción. Otra cosa copada es que, cuando algún mal Alien secuestra a alguno de nuestros Marines, antes de pasar a la siguiente misión podremos optar por ir a rescatar al muchacho, antes de que el bicho se lo morfe. Aliens: Colonial Marines está dividido en actos, éstos divididos a su vez en siete misiones. La primer misión será dentro del USS Sulaco y, se comenta por ahí, que el acto final estaría ambientado en el planeta de los mismísimos Aliens...


Demasiado tranquilo... demasia... ¡aaarrghhhh!


Mi familia a la hora del almuerzo

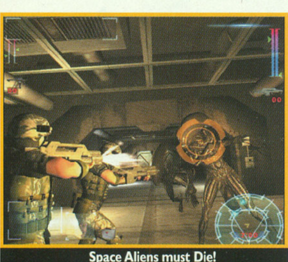
Cuando sea grande quiero tener una de esas

Para bajar bichos contaremos con un lanzallamas, un lanzador de granadas, o rifles de pulso entre otros etcéteras. Se nos presentará dos nuevos tipos de Aliens además de las clásicas arañas Alien, Gusano-te-reventé-el-pecho-Alien, Soldado Alien, la guardia especial y la reina... ¿Cuáles son los dos nuevos de la especie? No se sabe aún...

En los pasillos de la E3 nadie puede escuchar tus gritos

En los corredores de la E3 pudimos darle a una demo jugable de Aliens. Los controles del juego son muy similares a los de Aliens: Resurrection para PSX, pero no eran los finales. La ambientación es la clásica de las películas. Mucho H.R. Giger por todos lados, cadáveres encastrados en las paredes, esquinas oscuras y sonidos bajos que acrecientan la ansiedad de divagar por un mundo lleno de mortíferos Aliens.

Los responsables del desarrollo son los muchachos de Check-Six Games, que si bien es una compañía novel, en ella trabajan los responsables de juegos como Heavy Gear 2 y de series animadas como Starship Troopers. Aliens: Colonial Marines es muy prometedor para los fans del género y, con suerte, estará listo finalizando el 2001.


Space Aliens must Die!

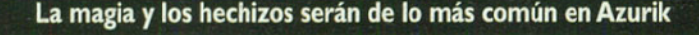

¿También tendremos que matar androides? ¡Demasiado para un solo día de laburo!



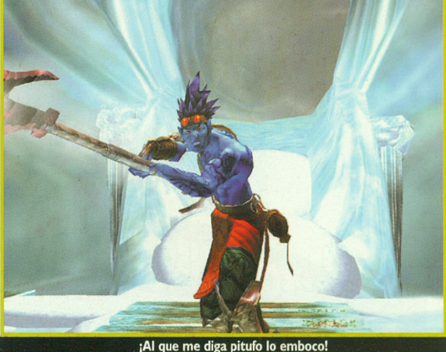
Azurik: Rise of Perathia

Desarrollado / distribuido por: Adrenium / Microsoft
Género: Acción / Aventuras Fecha de Salida: Primavera de 2001
Información en Internet: www.microsoft.com





La magia y los hechizos serán de lo más común en Azurik



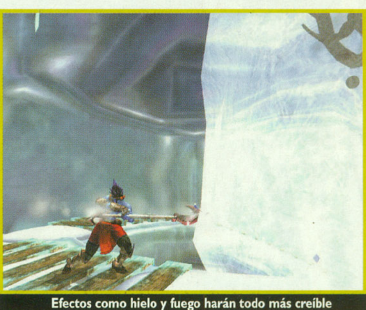
¡Al que me diga pitufo lo emboco!

Por Rodolfo "Fito" Laborde

Cuando una compañía ve que un producto exclusivo de la competencia tiene éxito -o supone que lo va a tener- lo normal es que inmediatamente la primera intente producir algo semejante, para ver si ella también puede "prenderse" en la movida. Uno de estos casos bien podría ser Malice, exclusivo de Xbox, y Cyprian Chronicles, que tiene por destino la PS2 y Sega Dreamcast. Otro caso podría ser Legacy of Kain: Soul Reaver, o Drakkan, o Tomb Raider y Azurik. Es muy probable que esta comparación, que podría ser catalogada de injusta por muchos, sea la mejor manera de darles aunque más no sea una vaga idea del tipo de juego al que estoy haciendo mención en esta nota. Azurik (nosotros) es un aprendiz de mago que deberá explorar, combatir y resolver puzzles en cuatro enormes sectores, interconectados entre sí por puertas que no se abrirán de no cumplir previamente con ciertos objetivos. De la historia poco y nada se sabe, a no ser por el comienzo, en donde Azurik descubre una profecía que habla de seres malditos que intentarán adueñarse de los cuatro mundos elementales. Ya una vez encaminado, Azurik tendrá que ponerse manos a la obra y empezar a lidiar con todos los bichos que quieran hacerse los malos a garrotazo limpio. Bueno, lo de "garrotazo" es un decir. Azurik usará como arma principal un báculo mágico, que revolea por encima de su cabeza de la misma manera que Darth Maul en Episodio I.

¡Qué carácter, viejo!

Uno de los puntos, mejor dicho, uno de los "varios" puntos que nos llamó la atención fue su singular sistema de peleas. Azurik, como buen conocedor de la magia, dominará en algún momento del juego los cuatro elementos. ¿Que qué tiene eso de importante? ¡A eso iba, che! Como muchos de ustedes ya deben saber, el control de la Xbox constará de cuatro botones de diferentes colores en su parte superior, que son similares a pequeñas joyas. Bueno, lo copado de todo esto es que cada botón será uno de esos elementos. ¡Mejor todavía! Si apretamos dos de los cuatro botones al mismo tiempo combinaremos dos poderes, obteniendo de esta manera varios ataques muy útiles. Los bichos que enfrentaremos serán o bien del mundo de hielo, de fuego, de tierra o de viento (ésos son los cuatro elementos), así que el daño que les hagamos dependerá del elemento -o la combinación de los mismos- que decidamos utilizar al momento de atacar. Resumiendo, si nos ponemos a probar, nos encontraremos con más de doce ataques diferentes, que tendrán mayor o menor efecto en nuestros contrincantes.



Efectos como hielo y fuego harán todo más creíble



También nos llamó mucho la atención el tema de los escenarios. Para que tengan una idea, éstos serán tan pero tan grandes que podremos llegar al mismo lugar agarrando por muchos caminos diferentes. Esto es muy interesante porque Azurik: Rise of Parathia es un juego lineal por naturaleza, pero por la magnitud de los ambientes, la variedad de cosas para ver, enemigos a vencer, power-ups e ítems (que expandirán los poderes del mago) harán que el valor de rejugabilidad y de exploración sea realmente muy alto. En la parte técnica, Azurik los decepcionó un poco a los chicos cuando lo vieron andando en la E3. Le faltaba trabajo a los modelos de los personajes, el juego tironeaba cada dos por tres y la mitad de los escenarios no estaban del todo completos y por eso no pudieron ser mostrados. Sin embargo, hay que destacar que todas estas fallas no se le pasó por alto al equipo de desarrolladores, que prometieron gráficos, texturas y un nivel de detalles muy superior en relación a lo que estamos acostumbrados a ver en las consolas de hoy en día. Ojalá que así sea. En noviembre sabremos cómo sigue esta fantástica historia.



Estuvimos
en la Exposición de
Videojuegos más grande del mundo,
y como todos los años, te volvemos a
mostrar los títulos que seguramente nos
van a volar la cabeza en lo que queda
del año y durante el 2002...

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

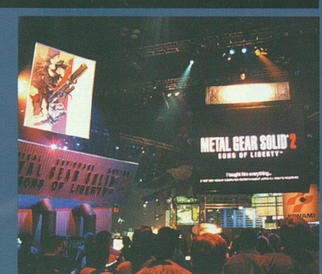
E3 2001

Por el equipo de NEXT LEVEL



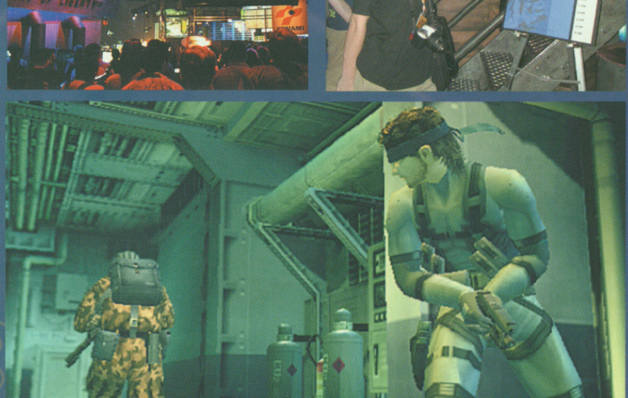
¡LO MEJOR DE LA E3!

Muchas cosas nos deslumbraron en la E3. Atónitos, no podíamos creer lo que nuestros ojos veían en cada stand. Paso a paso, nuestros sentidos se embotaban en la más orgiástica de las sensaciones lúdicas.
Pero hubo algunos títulos que, aunque resulte increíble, lograron transportarnos hacia aquel plano en el que la ficción se burla de la realidad al reglamentar nuevas leyes físicas, en un universo que resulta tan creíble que lo adoptamos como propio. Los mejores títulos de la E3, amigos, déjense seducir...



Medal of Honor: Allied Assault

Si creyeron que la primera escena de "Rescatando al Soldado Ryan" -la del Día D- era la mayor aproximación posible al desembarco de Normandía -en lo que a mediones ficticios se refiere-, es porque no han experimentado la sensación de estar ahí. Y, podemos garantizarles, que nosotros estuvimos... o al menos eso creemos. Sí, definitivamente estuvimos ahí. Las ráfagas de balas provenientes de los nidos de ametralladoras amenazaban nuestras vidas, las minas explotaban por doquier, despedazando a nuestros compañeros de batallón, los francotiradores nazis volaban, sin piedad, cuanta cabeza veían; era el caos reencarnado. Y nosotros allí, en el medio... ¡el horror, el horror!
Es indescriptible, realmente, lo que experimentamos con la muestra de Medal of Honor: Allied Assault. Siguiendo con la línea de exterminar nazis, esta vez nos toca ser Mike Powel -miembro del famoso Batallón de Rangers durante la Segunda Guerra Mundial- durante 20 misiones basadas en los acontecimientos más escalofriantes de aquel patético conflicto. Lo relatado con anterioridad -definitivamente lo mejor que hemos visto de acá a la China- corresponde al Desembarco de Normandía. Otro de los niveles que se mostraron en la E3 -un poco más tranqui- se llamaba "Sniper Town", una ciudad en ruinas plagada de francotiradores y, nosotros, temiendo la muerte inminente a cada paso. Pero también deberemos sabotear submarinos, conquistar el puente Ludendorff en Remagen -¡como si fuera moco de pavo!- e infinidades de misiones de vital importancia para las fuerzas aliadas. Otros escenarios serán: los desiertos del norte de África, las sangrientas costas de Francia, la tundra de Noruega, etc. Como siempre, EA está trabajando codo a codo con la Congressional Medal of Honor Society para asegurarse que su producto refleje la realidad e integridad con la que deben tratarse estos temas.
Por ahora, la única consola que gozará de este título será la Xbox ya que, si bien para PS2 hay dos Medal of Honor en camino, ninguno de ellos es un Asalto Aliado. Allied Assault se dejará ver a comienzos de 2002.

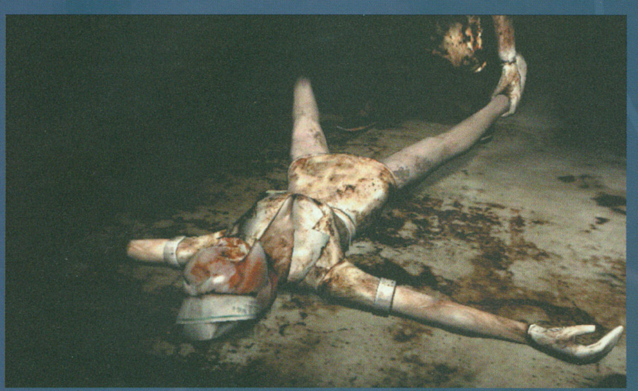




Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

El video promocional de la E3 adelantó una bocha de detalles concernientes a uno de los juegos más esperados del momento. El video, lejos de revelarnos demasiado, nos llenó la cabeza de preguntas... ¿Forma parte Solid Snake de una organización terrorista o todo es una trama secreta para hacerle la cosa más difícil? ¿Cuántos Revolver Ocelots hay? ¿Es Ocelot,







Liquid? ¿U Ocelot es, "simplemente", Ocelot? ¿Quién es la chica a la cual le rebotan las balas? ¿Por qué no puede morir? Y ese extraño ser que se desplaza en silencio letal, ¿quién demonios es? ¿Aparecerá "Solidus" Snake? De tanto discutir, ya nos duele la cabeza. Pero todas estas preguntas y seguramente muchas más, nos serán contestadas esta misma primavera cuando Solid se digne a aparecer en nuestras PS2 y Xbox. Ah, para ver el video, vayan a Datafull.com que van a encontrar un link que los manda derecho a la página de Konami. ¡Recomendado!

Silent Hill 2

¡Ni Howard Phillips Lovecraft, el maestro del horror, podría haber ideado algo tan malditamente retorcido como este juego! El video que habíamos visto antes de ir para Los Angeles no era muy revelador, pero perturbaba hasta a los más valientes. Pero lo que vimos en la E3... todavía tenemos pesadillas con ello. Al ver las fotos, jamás nos imaginamos a los montruos que pueblan Silent Hill en movimiento, pero verlos caminar, arrastrarse como cucarachas por el suelo, haciéndose "chanchadas" entre ellos y otras cosas igual de pavorosas, nos transtornó hasta la médula. Definitivamente, este NO va a ser un producto para niños y cobardes. En el video también se nos presentó un nuevo personaje: un gordo al estilo "granjero perverso" que tiene poco estómago para estas cosas. El chabón se vomita la vida al percatarse de los horrores que le rodean. Un mal tipo, seguramente... pero que tal vez constituya un aliado importante en nuestra lucha contra el mal.

Muy enfermo todo, una esposa muerta que llama por teléfono, una niña traviesa que deambula por las calles de Silent Hill sin demasiados problemas, enfermeras mutantes, secretos inconfesables... ¡Demonios que queremos jugar a este maldito título! ¡Ya es demasiado pronto! ¡Cómo le gusta a la gente de Konami hacerse desear! Atentos porque en agosto los poseedores de PS2 no van a querer quedarse sin este título. Los que quieran la Xbox, van a tener que esperar un cacho más.

Baldur's Gate: Dark Alliance

El universo de Forgotten Realms, que ya disfrutaron en más de una ocasión los usuarios de PC, y la Puerta de Baldur encaran -como ya les habíamos comentado- derechito para la PS2 en un RPG a lo Diablo que realmente nos sorprendió. Con una calidad impresionante -aunque no esperábamos menos de la gente de Black Isle- Baldur´s Gate: Dark Alliance usa la Tercera Edición de las reglas de AD&D y es un producto hecho para el gusto consolero. Un RPG de acción muy similar a títulos como Darkstone o Diablo, pero cien veces mejor. La historia promete ser tan épica como la de las entregas de PC, pero hasta ahora sólo sabemos que una banda de ladrones mata a la familia del protagonista y rapta a su hermana. De ahí en más, oscuros secretos le son develados. Habrá tres clases de personajes para elegir y hechizos y habilidades que contemplan hasta el nivel 30... ¡una guasada! Los gráficos son simplemente para caerse de traste y ha sido acertadísimo agregar una opción para dos jugadores. Black Isle sabe que a nosotros nos encanta sentirnos acompañados cuando partimos cráneos. Por ahora sólo para PS2 y lo veremos entre agosto y septiembre.

Pikmin

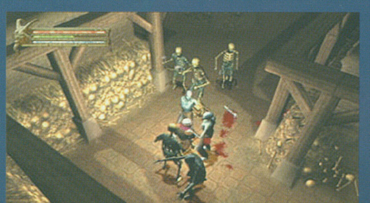
Pikmin es el juego que Shigeru Miyamoto, creador de Mario y Zelda, siempre había querido hacer, pero que nunca pudo. Las "deficiencias" técnicas de las antiguas consolas hacían difícil que tamaño proyecto fuera posible.





Hoy, gracias a las consolas de nueva generación, ya nada parece imposible. Y la historia de este explorador espacial que se estrella en un mundo lleno de Pikmin -criaturas muy parecidas a plantas- puede ser una realidad. Este extraño viajante de las estrellas recluta a los Pikmin para que lo ayuden a encontrar los objetos necesarios para reparar su nave. El problema reside que este planeta está lleno de bichos asquerosos y malos. Y, para colmo, los Pikmin son bastante estúpidos. Con un planteo muy a lo Lemmings, pero mucho más dinámico, Pikmin nos sorprendió muy gratamente.









El personaje principal puede usar cientos de estos bichitos a la vez, pero tendrá que dirigirlos con conciencia. Un juego por demás interesante que promete ser una de las revelaciones de la Gamecube.

Final Fantasy X

¿Qué se puede decir de este título que no hayamos dicho antes? Tidus es despojado de todo lo que tiene al ser destruida su tierra natal pero él, milagrosamente, sobrevive. En su desesperación conoce a Yuna y juntos viajan al mundo de Spira. Un mismo objetivo los une, ambos quieren la destrucción de Sin, un ser malvado y culpable de la destrucción de una antigua civilización de hermosas edificaciones y asombrosa tecnología. Yuna quiere evitar que Sin vuelva a atacar y para eso se entrenará en las artes de las invocaciones. Unos de los títulos que más espectación generó fue mostrado en la E3 y causó sensación. Los Guardianes



de esta saga, al ser invocados, son sensacionales, y hasta van a dar un poco de miedo. Les dejamos algunas fotos nuevas para que se vayan relamiendo.

Halo

Halo es uno de los más esperados por la comunidad de los videojuegos. Lo esperan tanto los usuarios de PC, como los futuros poseedores de la Xbox. Pasa que luce realmente sensacional. La exhibición de la E3 de Halo fue media feúcha. Mostraron al juego en movimiento, y la verdad - y esto que quede entre nosotros- tenía muchos problemas de frame rate -se arrastraba mal, bah-. Pero hay que





considerar que tanto la máquina como el juego están en etapa beta -funcionaba al 75 % de su rendimiento- así que esperamos que el producto final sea una seda. Pero lo que vimos, -más lo que sabíamos- sumado a la espectación reinante, logró que poco importaran las deficiencias que ESPERAMOS sean solucionadas. Halo, para los menos despiertos, será uno de esos FPS que te van a reventar la tapa de los sesos. Los videos que vimos no nos dejaron dudas de que, si las cosas salen como nos prometen, pocos van a ser los que deseen quedarse fuera. Un título exclusivo de Xbox que, teóricamente, va a estar el mismo día en que la Xbox esté en la calle.

Dead or Alive 3

Otro título exclusivo de Xbox. La película que se mostró en la E3 era en tiempo real y muy superior a muchas de las cosas que hoy por hoy se proclaman únicas. Las peleas son geniales por lo dinámicas y la calidad gráfica es para el asombro. Los escenarios interactivos tienen más detalles que nunca y, la peli, no se arrastró ni un segundo. Tecmo la tiene muy clara y seguramente éste será uno de los títulos que más agrade a los usuarios de la Caja X. Según John Inada, director de marketing de Tecmo, Dead or Alive 3 sentará un nuevo estándar en los juegos de lucha. Y, por lo que pudimos ver, creemos que será tal cual.







OTROS BUENOS

Capcom vs. SNK II

PlayStation 2

La secuela de uno de los mejores arcades de pelea llega a la PS2. La primer entrega hizo su paso triunfal por la consola de Sega, y por los motivos que aquejan a la DC, esta tan esperada segunda parte aparecerá para la consola de Sony.

Entre algunas de sus características principales, se incluirán poco más de diez nuevos personajes entre los de ambos bandos. Estos peleadores vendrán de juegos como King of Fighters '95, Rival Schools, Art of Fighting, Fatal Fury y, por supuesto, Street Fighter. Por lo que se sabe hasta el momento, se redibujarán todos los personajes y contará con partidas online, aprovechando el modem de banda ancha de la consola. También contará con soporte para el cable i.link, el cual nos permitirá conectar dos o más consolas en diferentes televisores.







Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

PlayStation 2

Una de las mascotas más carismáticas que tuvo la Play en sus primeras épocas se sube al tren de las nuevas tecnologías.

Se está programando la salida de Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex para fin de año, antes de las Navidades. El juego tendrá más de 30 niveles para que nuestro amiguito recorra. Estos se situarán en la isla del Volcán, Japón, la jungla Africana y muchos, muchos más. Contará con sombras y luces en tiempo real, y obviamente será el mejor Crash que se ha visto jamás. Además, tendrá diez mini-juegos para jugar entre varias personas.

Devil May Cry

PlayStation 2

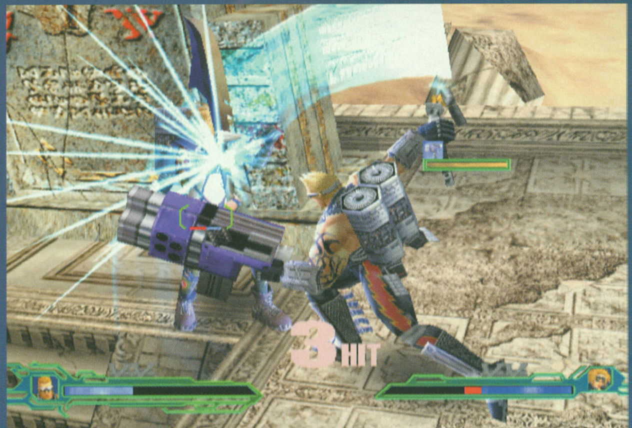
Simplemente asombroso lo que se vio en la demo de este juego. Nos quedamos sin palabras, tal cual como nos pasó cuando la jugamos en la editorial hace un par de meses. Los amigos de Capcom dieron a conocer que posiblemente se cambien algunos aspectos del











juego para hacerlo algo rolero; como el tema para pasar de niveles y la obtención de nuevos movimientos que se hará al estilo "puntos de experiencia".
Dante es un demonio que (aún no se sabe bien por qué) quiere exterminar a sus congéneres en pos de la salvación del mundo. Nuestro estereotipo de héroe maneja como nadie sus dos pistolas y una mega-espada. ¿Quién dijo que Squall tiene la mejor espada de los videojuegos? Hay ciertos aspectos de Devil May Cry que le agregan acción como ninguno; por ejemplo, cuando Dante levanta a sus enemigos del suelo a puro tiro y los mantiene en el aire, mientras les vacía los dos cargadores.
Los oponentes no son otra cosa que demonios como él, pero con diferentes formas. Este es el caso de unos bichos tipo marionetas, que se mueven como tales, y parecen estar manejados por fuerzas sobrenaturales. Por lo menos por lo que se vio en la demo japonesa que acompañó al juego completo de Resident Evil Code Veronica Complete, Devil May Cry es uno de los títulos más prometedores que se vienen para este año. Tiene mucha acción, una temática de juego bastante adictiva y escenarios de primera calidad.

Heavy Metal: Geomatrix

Dreamcast

Este es un juego de uno a cuatro jugadores, que combina las grandes leyendas de los luchadores de Capcom con los sensuales personajes del comic que lleva su nombre.
La banda de sonido estará a cargo de Megadeth y Halford; dos bandas de Heavy Metal de renombre mundial.
Parte del proyecto está a cargo de Simon Bisley, uno de los artistas con más chapa del comic, creador de, entre otras cosas, dos miniseries de Lobo, Slain, Batman vs. Judge Dredd, Mr. Monster, etc. La tiene re clara el pibe, parece.

Jurassic Park: Survival

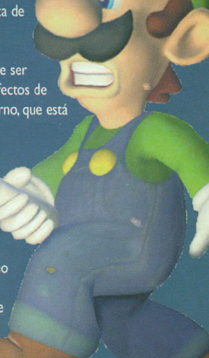
PlayStation 2

Parece que la temática de juego al estilo Dino Crisis pegó fuerte en la comunidad de jugadores y en las compañías desarrolladoras. El nuevo juego, basado en la tercera parte de una de las mejores películas, hará su aparición para mitad de año.
Será un juego de acción con mezcla de aventura, en donde un grupo de científicos es emboscado, alguno de ellos asesinado, otros tomados como rehenes y unos pocos logran escapar. En ese momento, trataremos de escapar de la isla en un helicóptero para ir en busca de refuerzos, pero algo sale mal y es ahí donde comienza una odisea contra todo tipo de enemigos; incluyendo humanos y, obviamente, animales prehistóricos.

Luigi's Mansion

Gamecube

Sin lugar a dudas, una de las estrellas de la expo fue la consola que Nintendo lanzará a futuro. Los títulos que la acompañaron fueron, en su mayoría, franquicias de Nintendo; este fue el caso de Luigi's Mansion. Por lo que se vio en la demo jugable, podemos decir que el juego está muy bien ambientado y que tiene muchas ideas prestadas de la serie Ghostbusters.
El hermano menor de Mario, Luigi, tendrá que vérselas con todo tipo de seres extraños. Para capturarlos, nuestro bigotudo amigo se valdrá de una especie de arma que tiene varios usos. Tendrá también como misión investigar cada rincón de la mansión en busca de los espíritus que la merodean.
Si hay algo que merece ser reconocido, son los efectos de luces en todo el entorno, que está de las mil maravillas.
Luigi's Mansion será sólo para un jugador y saldrá a la venta el mismo día que la consola, o sea, el 5 de noviembre próximo.





Maximo: Ghosts to Glory

PlayStation 2

Este año la gente de Capcom se viene con todo. Ya nos vislumbraron con lo que se vio en Devil May Cry, y ahora nos presentan un juego de aventuras/acción en 3D. Para estas navidades, podremos ponernos en la piel de Máximo, -que no es nuestro amigo Frías- y luchar en escenarios completamente realizados en 3D. Podremos hacer uso de más de 40 habilidades especiales para atacar a nuestros enemigos y defendernos de ellos. Una de las curiosidades de este juego es que cada jugador puede personalizar su personaje con nuevas armas y habilidades. Se mostró menos de lo que esperábamos sobre este juego, pero lo poco que se vio, dejó contento a más de uno.

Metroid Prime

PlayStation 2

Una de las leyendas vuelve por más. Samus finalmente retorna a los videojuegos. ¿Recuerdan el final de la versión de Super Nintendo, cuando Samus se saca el casco y no era él, sino ella? Cuando Nintendo presentó Metroid Prime en la E3, el público comenzó a aplaudir como loco. La nostalgia recorrió las mentes de más de uno. Se dice que la base del juego será la del clásico que todos conocemos, pero con los agregados tecnológicos que puede brindar una consola como la Gamecube; que se las trae y parece que muy fuerte. Se cree que estará a la venta en algún momento de 2002, y no para la salida de la consola en los EE.UU., y tampoco se tiene una fecha aproximada.



Oddworld: Munch's Oddysee

XBox

Abe, nuestro amigo que naciera en la PC, es una de las apuestas más fuertes que hace Microsoft para su nueva consola. En este caso estará acompañado de Munch, su compañero de aventuras, que lo acompañará a todos lados. Por lo que se vio en uno de los videos que mostró la empresa, la consola maneja escenarios enormes y sin pérdida de velocidad y con muchos efectos en la parte gráfica como son humo, luces en tiempo real y partículas en el aire.

Se comenta que es un juego que está casi terminado y será uno de los que acompañe a la consola en su salida en noviembre próximo, tres días después del lanzamiento de la GC.



StarFox Adventures: Dinosaur Planet

Gamecube

Parece que las conversiones a nuevo de títulos viejos está de moda. Es el caso del nuevo juego para la Gamecube, que hizo por primera vez su aparición en la Super Nintendo.

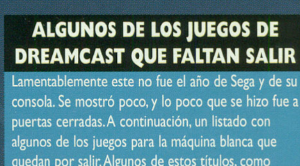
Este es un juego en donde tomaremos el papel de Fox Mc Cloud, en una batalla para salvar al planeta de los dinosaurios, un paraíso prehistórico ofuscado por el salvaje General Scales.

Podremos usar armamento pesado y magia, y según parece no será uno de los juegos con más acción que saldrá con la consola. Es de los mismos creadores de Conker para N64, Rare.









ALGUNOS DE LOS JUEGOS DE DREAMCAST QUE FALTAN SALIR

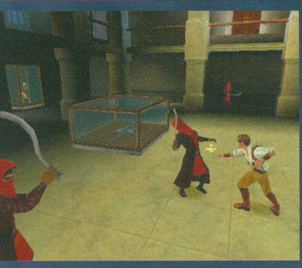
Lamentablemente este no fue el año de Sega y de su consola. Se mostró poco, y lo poco que se hizo fue a puertas cerradas. A continuación, un listado con algunos de los juegos para la máquina blanca que quedan por salir. Algunos de estos títulos, como parte de la serie 2K2 de deportes, saldrá también para Xbox.

- Alien Front Online
- Crazy Taxi 2
- Floigan Brothers
- Ooga Booga
- Phantasy Star Online Ver. 2
- Sega Sports NBA 2K2
- Sega Sports NFL 2K2
- Sega Sports NHL 2K2
- Sega Sports Tennis 2K2
- Sega Sports WSB 2K2
- Shenmue II
- Sonic Adventure 2

The Mummy Returns

PlayStation 2

Si bien el primer juego que se basa en la película no fue el éxito que muchos esperaban, creemos que se merece una segunda oportunidad. El nuevo film de la momia se estrenó hace muy poco en nuestro país y el juego de Universal Interactive Studios también está a punto de salir para la consola de Sony.
La gran novedad que traerá la nueva versión será que podremos jugar con el bueno o con el malo; la elección es nuestra. Si elegimos el papel de Rick, tendremos como objetivo rescatar a Alex, resucitar a Evy y vencer al Rey Escorpión para salvar al mundo. En cambio, si jugamos como Imhotep, tendremos como premisa usar nuestra magia y todos los medios que nos sean posibles para aumentar los poderes del Rey Escorpión, en pos de poder dominar el mundo. La idea está buena, hay que ver qué tal es llevada a cabo.



Tony Hawk's Pro Skater 3

PlayStation y PlayStation 2

El niño mimado del skateboarding mundial dijo "presente" en la E3, y no sólo en una pantalla, también estuvo presente firmando autógrafos y haciendo cuanta acrobacia pudo, ya que se montó una media tubería en la expo, detrás del stand de Activision. Fernando, uno de los enviados, tuvo la oportunidad de jugar a una demo de THPS 3 para PS2. Quienes no pudieron asistir al evento, lo vieron en el video que filmaron y es algo impresionante; en especial porque los escenarios son mucho más grandes y detallados que antes. THPS 3 va a ser uno de los primeros juegos en aprovechar el modem de banda ancha que se publicará para la PS2, y de esa forma podremos competir contra un máximo de ocho personas por mapa. Al parecer, no habrá una versión para Dreamcast, aunque sí para PSX y GBC. Estará disponible en noviembre próximo y estamos más que convencidos de que será todo un clásico, tal cual lo fueron sus dos primeras versiones.

Tony Hawk's Pro Skater 2x

Xbox

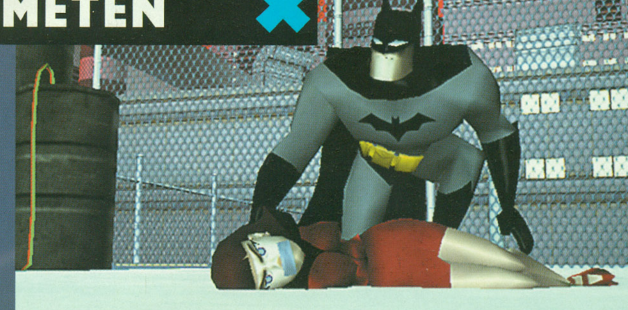
La versión para Xbox no será como la tercera parte que aparecerá en la consola de Sony. Para la de Microsoft, se implementarán más cosas de la segunda parte de este juego de skateboarding que de la tercera. Como el gigante digital quiere exclusividad en todos sus juegos, THPS 2x será el dos de PSX, pero con mejores gráficos y alguna que otra cosa de las que careció el de Play.
También soportará el juego on-line, y se espera que sea uno de los juegos que más acapare la atención de la gente.
¡Los deportes extremos se vienen con todo!





LOS QUE PROMETEN

No todos los juegos son presentados con bombos y platillos, material de promoción y bocaditos servidos en bandeja por bellísimas chicas en la exposición de videojuegos más importante del mundo. Muy por el contrario, muchos de ellos prefieren mantener un perfil un poco más bajo, dando flor de sorpresa (si son copados, claro) cuando salen a la luz.
Es por ese motivo que aquí les mostramos una selección de los que prometen ser buenos juegos para este año en materia de consolas. Vayan tomando nota...





Barbarians

Siempre la onda bárbaros supo atraer nuestra atención y el próximo juego de Titus y Saffire, para la Play 2 y Xbox, no fue la excepción. Poco y nada se sabe, todavía, acerca de este título, aparte del hecho de que en Barbarians habrá que repartir hachazos a diestra y siniestra sin la menor contemplación. Los personajes serán varios y, con un poco de suerte y ganas, todos ellos jugables. Bobo, el hombre mono, Jinn, la chica-demonio, Twenty One, un loco de la guerra que ya no tiene lugar para más músculos en su cuerpo, un oscuro guerrero tatuado y con cierto aire a nómada árabe, y un bárbaro y su par femenino serán sólo algunos de los aventureros entre los cuales, suponemos, podremos optar ¿Será un RPG? ¿Será una aventura o uno más de lucha? ¿Será mezcla de todo? Esperemos que Titus nos aclare las dudas y pronto. Barbarians también tendrá su versión pocket para GBA.

Batman: Vengeance

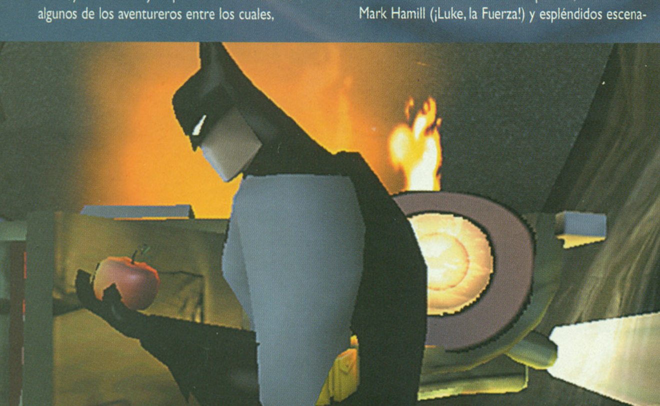
Ubi Soft espera resarcirse de todos los pecados cometidos con el primer juego del hombre murciélago en 3D para PS2. Basado en su última y galardonada serie, The New Adventures of Batman, Batman: Vengeance nos pondrá por quintigésima vez en el papel de justiciero de la lúgubre Gotham. En el comienzo de la historia nos enfrentaremos al Joker, que de manera imprevista parece hacerse papilla luego de caer de un puente (aunque todos sabemos por adelantado que no es así). De ahí en más, Batman tendrá que vérselas con una oleada de maleantes iguales o peores que el villano de la gran sonrisa: Hiedra Venenosa, Capitán Frío y Harley Quinn, entre otros, intentarán liquidar a nuestro héroe, que deberá zafar como pueda haciendo uso de sus conocimientos como detective para develar los múltiples puzzles que se encontrará a lo largo del camino. Sabemos que Batman podrá ir en busca de pistas en su Batimóvil o en el Batiavión e incluso infiltrarse en las instalaciones de sus enemigos, todo acompañado por más de media hora de escenas de cine en tiempo real, la voz de Mark Hamill (¡Luke, la Fuerza!) y espléndidos escenarios en 3D, que le dan esa atmósfera oscura, sombría, tan característica de Gotham City. Batman: Vengeance podría ser toda una revelación. ¿Le damos otra oportunidad a Ubi Soft?

James Bond 007 in... Agent Under Fire

Otro juego de Bond, James Bond. No sabemos del todo bien cómo va a ser la trama de este nuevo título basado en su última película. Lo que sí sabemos es que no pueden faltar autos último modelo, espionaje, aparatitos raros, mucha intriga, mujeres sensuales, un mundo en peligro y algún ruso para matar (o sea, los ingredientes básicos en toda aventura que tenga algo que ver con el renombrado agente inglés). EA Games es la desarrolladora y distribuidora de esta... ¿décimo novena parte? Para serles sincero, hace ya bastante tiempo que perdimos la cuenta...

Dark Native Apostle (D.N.A.)

Esta mezcla entre cómic oscuro y juego de aventuras en tercera persona será para la PlayStation 2 lo que fue Jet Grind Radio en la Dreamcast. Con un efecto denominado "tratamiento de células" y abundancia de







texturas planas, D.N.A. promete mucho visualmente. Pero no todo entra por los ojos en el mundo de los videojuegos (no todo, al menos). Acción endemoniadamente frenética se combinará a puzzles terriblemente complejos, que nos obligarán a forzar nuestras neuronas al límite. Nuestro personaje deberá pasar varias pruebas de índole física y podrá irse automejorando a medida que se implanta biochips. Dark Native Apostle, de Hudsonsoft, editado por Virgin Interactive, estará listo en cuestión de semanas: julio de 2001 para ser más precisos.



Ephemeral Fantasia

Konami toma por asalto la PS2 con un nuevo y -según dicen- revolucionario RPG, en el que personificaremos a un músico trotamundos, que es contratado para cantar durante la boda real que tendrá lugar en una isla paradisiaca. Y Ephemeral Fantasia no sería un RPG de pura cepa si no existiera un brujo de ésos bien jodidos, que castea un hechizo súper poderoso para que los días anteriores al acontecimiento se repitan una y otra, y otra vez. Durante la historia pelearemos contra más de 160 clases diferentes de bichos -incluyendo viciosos goblins, serpientes venenosas y dragones re sacados- y se podrá disfrutar de un argumento digno del mejor exponente del género. Como verán, el apartado gráfico también dará el ejemplo a todos aquellos que lo sigan a la 2 de Sony. Por todo lo dicho, consideramos que Ephemeral Fantasia , que seguramente quedará en mayor o menor grado a la sombra de maravillas como MGS2 o Silent Hill 2, debería igualmente disfrutar de un cierto éxito.

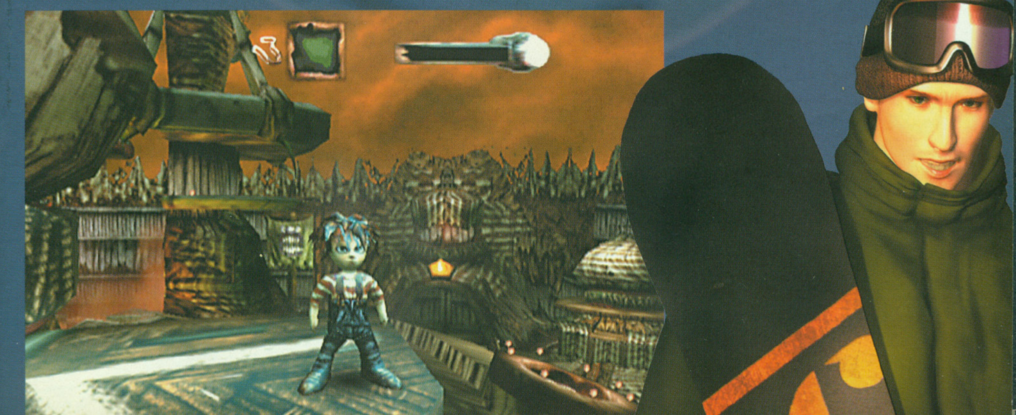
ESPN International Winter Sports 2002

De la mano de ESPN y Konami nos llega de las más altas cumbres este título para Xbox y PS2, en el que deberemos cubrirnos de gloria, ya sea rompiendo récords o ganando para nuestro país alguna de las tres preciadas medallas olímpicas. Descenso, Slalom, Bobsledding, Snowboarding, Salto, Estilo Libre con Ski, Speed Skating, Figure Skating y Curling son sólo 9 de las 10 pruebas. Dos modos -Trial y Championship-juego para dos en simultáneo a pantalla partida, detalles a granel y gráficos de primera completan este fabuloso pack, que de seguro hará las delicias de más de uno. Para primavera de este año.



Evil Twin Cyprien's Chronicles

Xbox tendrá su Malice ¡Bien por ellos!, pero Dreamcast y PS2 contarán con Evil Twin, algo así como el hermanito menor de la protagonista del juego exclusividad de Microsoft, que también deberá abrirse paso a lo largo de estremecedores y ultra detallados niveles, todos ellos salidos de los temores más profundos de una mente infantil que se debate entre el Bien y el Mal. El día de su cumpleaños (en el que casualmente también se cumple el aniversario de la muerte de sus padres) el pequeño Cyprien va a parar a un mundo digno de una peli de Tim Burton, en donde los amiguitos del protagonista mutan horriblemente, dejando entrever sus más oscuros defectos. Recorran junto a Cyprien y su segunda personalidad, Super Cyprien, 8 mundos subdivididos en 76 niveles, con más de cien personajes -de los cuales por lo menos 60 podrán interactuar con nosotros- y más de 200 (¡sí, leyeron bien, doscientas!) secuencias cinemáticas con pilas y pilas de referencias y alusiones conformarán esta superproducción, gentileza de Utero y Ubi Soft. A prepararse entonces, porque desde septiembre de este año nuestros temores infantiles nunca más volverán a ser los mismos.







Hidden Invasion

Exclusividad de PlayStation 2, esta aventura en tercera persona de TOKA y Virgin Interactive denota marcadas influencias del género horror y ciencia ficción por partes iguales. Como en tantos otros casos, la trama no fue aún dada a conocer en su totalidad. Se sabe que nosotros somos el cabecilla de un escuadrón de las fuerzas especiales (¡cuándo no!) que descubre lo que aparenta ser, como bien lo dice el título, una invasión oculta. De ahí en más tengan por seguro que todo será tiros, trompadas, patadas, todo en un frenesí cinemático y suficiente dramatismo como para hacer de este juego uno no apto para gente con problemas de corazón. Otro al cual hay que tenerle fe.

Harvest Moon Save the Homeland

¡Este sí que es original a más no poder! Como dueños de una granja deberemos cultivar, criar ganado, cuidar nuestros caballos y nuestro perro, en fin, llevar adelante los quehaceres de un lugar de estas características. De no ser así, perderemos hasta los calzoncillos.

Mezcla de simulador con RPG y aventura, Harvest Moon Save the Homeland (nota: por si no lo saben, no es el primer Harvest Moon) nos compró con su argumento y sus simpáticos gráficos en 3D. Atentis, porque éste puede ser uno de PS2 de los que no se espera demasiado y terminan siendo buenísimos. Una de las dos perlitas que presentó Natsume en este último E3 de Los Angeles.



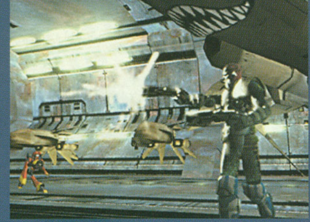
Johny Drama to Save the World

Uno de los personajes más cool de la última expo fue sin duda el nuevo comuñe de Sierra, Johny Drama, una estrella del cine que se transforma -vaya uno a saber cómo- en agente secreto. ¿Su misión? ¡Salvar al mundo, claro! Siguiendo un estilo muy cartoon, que cada vez tiene más adeptos desde la aparición de Jet Grind Radio en la Dreamcast, Johny Drama combatirá haciendo uso de su ingenio, distintos disfraces, múltiples vehículos y sus cachivaches de espía, todo sin derramar una sola gota de sangre. El malo de turno será esta vez el Dr. Mumbershoot y Johny Drama deberá hacerse cargo de que sus maléficos planes no se lleven a cabo jamás, a la vez que va consiguiendo pistas sobre su olvidado pasado. ¡Como en las novelas venezolanas del 9! Este singular shooter, combinado con elementos como stealth y puzzles, también tendrá su modo multiplayer. Eso sí, por ahora sólo estará disponible en la Xbox. ¡Qué che le va a haché!

Maelstrom

Mezcla de shooter con combate espacial, este producto de Virgin estará en la calle (en su versión para PS2)para cuando llegue la Navidad. También habrá una









versión disponible para el lanzamiento del nuevo sistema de Microsoft, o sea que se espera a esta última primero, seguida tiempo después por la de la 2 de Sony. Nosotros seremos una de las dos bandas de aguerridos piratas que pelean por la supremacía del espacio sideral. Comenzaremos combatiendo encima de nuestros cazas, atacando a las naves de carga del contrario. Una vez dentro, dejaremos nuestra nave y pasaremos a la parte shooter de Maelstrom. La idea de todo esto es hacernos con algún botín y ganar fama. De ser así, podremos contratar los servicios de verdaderos especialistas, llámese asesinos, expertos en explosivos y/o hackers. Ellos nos acompañarán cada vez que penetremos alguna de las naves enemigas, y nos darán apoyo si la cosa se pone fulera. Con guión del creador de Judge Dredd y personajes diseñados por Jim Murray, renombrado artista del mundo del cómic, Maelstrom podría ser uno de los primeros exponentes, mezcla de dos de los géneros más populares.



Monster Rancher 3

Otra de las licencias que, junto con Pokémon y Digimon, junta guita con la pala. El fin del juego no varía demasiado -por no decir nada- de sus antecesores de PS. Críen, entrenen y hagan pelear a su bichito. Ganen, y obtendrán premios y dinero en abundancia. ¿Que por qué lo pusimos en este listado? Por los bonitos gráficos, por ser el primero en usar la tecnología PictureParadise de Sony, que permite bajar al juego una imagen, una foto guardada en alguna cámara digital (todo por medio de una conexión USB) que posteriormente también pasará a ser un nuevo monstruito para nuestro criadero. Interesante...

Nightcaster

Se viene la peli del Señor de los Anillos y, con ella, toda una tanda de juegos del género fantástico. Sin embargo, no todos logran capturar ese "no sé qué" de las historias escritas por Don Tolkien. Nightcaster, para Xbox, combina elementos de clásicos como Golden Axe y diseño de mapas y personajes que parecen sacados de alguno de los libros del fallecido linguista y escritor. Aparte de estas preciadas características, Nightcaster nos pone en el lugar de un hechicero que irá aprendiendo nuevos conjuros, conseguirá poderosos ítems, nuevas pociones y vencerá -la mayoría de las veces haciendo uso de su báculo mágico- a todas aquellas criaturas que nos quieran complicar la existencia. Nightcaster será uno de esos títulos de acción intensa (y con ajuste de cámaras a nuestro antojo) al mejor estilo arcade, aunque con algunos elementos característicos de los RPG. Otro motivo para ir pensando seriamente en adquirir una de estas maquinolas negras.



Pilot Academy

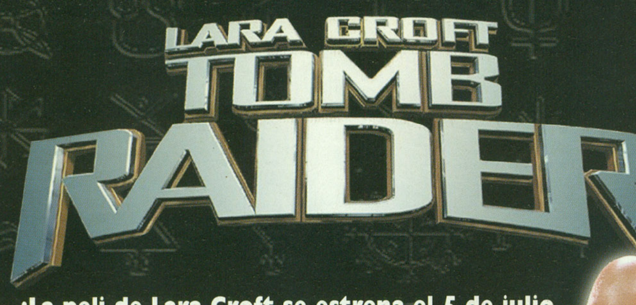
El otro título de la firma Natsume que acaparó nuestra atención. Un juego de aviones, con más pinta de arcade que de simulador, en el que tendremos que aprender a pilotear las más variadas aeronaves. Aviones de carga, de transporte de pasajeros y modernos cazas estarán a nuestra disposición, pudiendo ver todo desde la cabina de controles o visto de afuera. ¿A quién está dirigido? A los felices usuarios de PS2, que se quedaron con casi todos los títulos grossos de este último E3.

Y la lista sigue...

¡Esperen, que la cosa no se termina acá! Spider-Man The Movie, Rayman M, Eternal Darkness y Ravenblade, ambos para Gamecube, también merecen formar parte de este extenso listado.



e-MAIL:
CONTACTOS@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET
WWW.POWERALL.COM.AR
POWER
ALL
SIEMPRE MAS
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
LOS MEJORES JUEGOS PARA TU CONSOLA
TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE) CAPITAL FEDERAL
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20hs.
TELEFONO 4865-8178
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

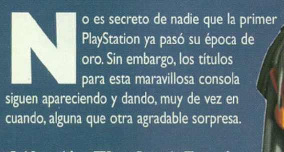


¡La peli de Lara Croft se estrena el 5 de julio en la Argentina! Luego de años de espera y muchas especulaciones, por fin podremos ver a nuestra heroína preferida...

...en una película espectacular, llena de acción y con todos los chiches (los muchachos se gastaron más de medio centenar de millones de dólares para que no le falte nada a esta enorme superproducción).
El filme está protagonizado por la hermosísima Angelina Jolie, ganadora de un Globo de Oro (el tercero de su carrera) y un Oscar a la mejor actriz de reparto por su trabajo en "Girl, Interrupted" (2000), y tiene como actores a celebridades como su propio padre, John Voight (que hará, jaja, de padre de Lara en la ficción). A Voight lo vimos últimamente en "Mission: Impossible" y "Anaconda". Pero es Angelina la que nos importa ahora. El papel de Lara le viene como anillo al dedo.
Recientemente, en un reportaje publicado en el prestigioso Entertainment Weekly, la diosa dijo respecto de su personaje: "Ella es una joven mujer que tiene una vida privilegiada y hace cosas maravillosas. Es probablemente el personaje más cercano a mi propia personalidad que haya interpretado en toda mi vida."
Esto se confirma porque Angelina es bastante salvaje. Incluso ella misma interpretó muchas de las escenas de riesgo, a pesar de que había dobles para hacerlas. ¡La chica se tomó el papel tan en serio que estuvo entrenando durante tres meses en toda clase de acrobacias, deportes y manejo de armas! El más sorprendido es el propio director del filme, Simon West.
La película repasa, al parecer, los primeros años de Lara, desde la desaparición de su padre en una lejana expedición y su accidente aéreo en los Himalayas, pero se concentra en el presente, cuando la arqueóloga, escritora y millonaria asaltante de tumbas es convocada para ayudar en un hecho que podría resultar decisivo para el futuro de la humanidad. Los planetas de nuestro Sistema Solar están alineándose y hay un "reloj de las eras" por ahí, que -fiel a los juegos que conocemos- Lara deberá encontrar, antes que los esbirros de una nefasta corporación lo utilicen para sus fines, que incluyen revivir a toda clase de diabólicos seres ancestrales.
En la película veremos escenas rodadas en Inglaterra, en Alaska y en Camboya, donde el equipo obtuvo la autorización para filmar dentro del mismísimo templo sagrado de Angkor Wat, el mismo en el que transcurre el primer nivel de The Last Revelation, cuando Lara es una pequeña salvaje de sólo 16 años, ¿se acuerdan?
En definitiva, la película es imperdible para todos nosotros, los fanáticos de Tomb Raider, y muchos por acá tenemos la sensación de que vamos a ir a verla más de una vez. La peli promete estar llena, pero llena de acción, con escenas alucinantes y con efectos especiales de última generación. ¡Veremos a Angelina -bah, Lara- a los saltos y tiros! ¡Para colmo, se dice que los que miren con atención la peli podrán descubrir varios secretos bien ocultos en el futuro juego de Tomb Raider que saldrá para PlayStation 2! Grosso, ¿eh?
Y más grosso es esto, miren: gracias a un acuerdo entre esta Editorial y United Pictures International, en Next Level Extra de junio (que está en todos los kioscos de revistas desde el 15 del mes pasado) hicimos un mega informe de diez páginas sobre Tomb Raider y un súper concurso para que los más afortunados aventureros tengan la posibilidad de ganarse una entrada exclusiva para el avant premiére de la película, ¡un día antes que el estreno en las salas argentinas, y con regalito sorpresa incluido! Así que ya saben, si se apuran, y hoy todavía no es 4 de julio, tal vez puedan conseguir una Extra y participar por la entrada.
Mientras tanto, pueden deleitarse -no hay otra palabra- con las bellísimas fotos de Angelina que les regalamos en estas páginas.

LA ÚLTIMA TANDA DE PLAYSTATION





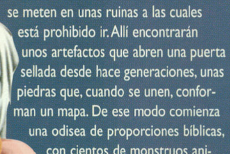
No es secreto de nadie que la primer PlayStation ya pasó su época de oro. Sin embargo, los títulos para esta maravillosa consola siguen apareciendo y dando, muy de vez en cuando, alguna que otra agradable sorpresa.

Atlantis: The Lost Empire

Era más que obvio que Disney no iba a dejar pasar la oportunidad de llevar su última película a la pantalla de nuestros televisores. La trama de esta nueva peli animada de Disney no la sabemos del todo bien, lo que sí sabemos es que tendremos que pasar de nivel en nivel (que de seguro estarán basados en las escenas del largometraje), a la vez que llevamos por el buen camino a Milo y a Kida, los dos héroes del film. ¿Otra vez sopa?

Dragon Warrior VII

El juego que compitiera cabeza a cabeza con Final Fantasy IX en el listado de los más vendidos en Japón tendrá por fin su versión en inglés. Con personajes y monstruos diseñados por el propio Akira Toriyama (Dragon Ball - Dragon Ball Z) el galardonado RPG de Enix nos presenta a Kiefer, un príncipe aventurero, una chica llamada Maribel y a un curioso muchacho de nombre Aluse, que quiere ser un pescador como su padre. La historia comienza cuando estos tres amigos se meten en unas ruinas a las cuales está prohibido ir. Allí encontrarán unos artefactos que abren una puerta sellada desde hace generaciones, unas piedras que, cuando se unen, conforman un mapa. De ese modo comienza una odisea de proporciones bíblicas, con cientos de monstruos animados y una cantidad igual o superior de personajes con los cuales deberemos interactuar, fondos 3D rendereados que pueden girar 360 grados, la posibilidad de juntar bichitos al mejor estilo Pokémon, un nuevo sistema denominado "Inmigración", que nos permitirá crear nuestro propio pueblo con aquellos personajes no jugables que vayamos conociendo a lo largo de la historia y hasta un sistema exclusivo que prácticamente elimina los tiempos de carga del CD. Queda por verse todavía su fecha de lanzamiento en los EE.UU.



E.T.

¡La noticia que el mundo entero estaba esperando! ¿Que no les interesa un comino el simpático E.T.? Bueno... la verdad que a nosotros tampoco. Sea como sea, para noviembre de este año váyanse esperando uno del extraterrestre con el dedo brillante, que tanto nos hiciera llorar cuando éramos chicos. Su título será E.T.: Interplanetary Adventure y aquí (en el juego, o sea) veremos al bichito interplanetario de Spielberg visitando los diferentes planetas a lo largo y a lo ancho de la galaxia, para enfrentarse a los problemas ambientales que amenazan la vida en cada uno de los mundos. ¡Qué bueno, che! Algo así como un Greenpeace del espacio... Y pensar que cada vez que nuestros corresponsales de la E3 hablaban en la Rock & Pop lo mandaban a pasear. ¡Pobrecito E.T.!



Disney´s Goofy´s Fun House

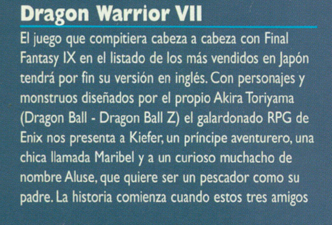
Otro que va dirigido a los más chicos. En esta oportunidad, Tribilín (Goofy para los yanquis) nos mostrará su casa con lujo de detalles y en 3D. Pero el amigo de Donald y Mickey es tan desordenado que no puede ubicar los elementos necesarios para ver sus mejores cortos animados. Por eso, habrá que ir revisando la propiedad, resolviendo los múltiples puzzles y consiguiendo y ubicando los ítems perdidos. Goofy´s Fun House incluye cinco minijuegos (conducir, pescar y esquiar, entre otros), más de 40 minutos de dibujos animados, 15 entornos totalmente interactivos y 2 niveles de dificultad para diferentes edades. Como siempre, la encargada de este nuevo título es la gente de Ubi Soft. ¿Para cuándo? Primavera de 2001.

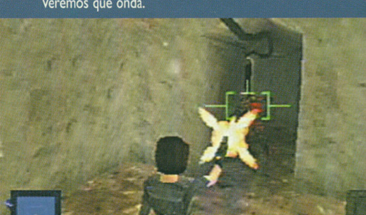
Harry Potter and the Sorcerer´s Stone

El primer juego de consolas del aprendiz de mago de Hogwarts promete montones de peligros, aventuras y entretenimiento a morir. Basado en el best seller de J.K. Rowling, los jugadores deberán desentrañar los recónditos misterios de la escuela de magia, volar en una escoba mágica a toda velocidad e incluso resistir una espectacular montaña rusa en 3D. Y no faltará la oportunidad de caminar, escalar, trepar, infiltrarse e ir a clases para aprender nuevos hechizos, claro. EA promete tenerlo listo para primavera.

Syphon Filter 3

Gabe y su amiga, Lian Xing, no tienen paz. Poco y nada se sabe sobre la tercera parte, pero si jugaron a alguno de los anteriores, ya saben a qué atenerse. Corridas, explosiones y muchos pero muchos tiros al estilo película de John Woo, aunque en tercera persona. Veremos qué onda.







San Martin 860 local 10 tel.: 0341-4214926
The World GAME
FINAL FANTASY X
GRAN TURISMO 3
SOLDIER OF FORTUNE
COMMANDOS 2
SOUL REAVER 2
EVIL MAY CRAY
Sega Dreamcast
PS2
PlayStation 2
PlayStation
Nintendo 64
SEGA
NEO·GEO
THE WORLD
Solo Videojuegos, Todas las marcas
Precios increibles
La mejor atencion
Rosario, Sta. fe, Argentina.
2001
Mendoza 3936 / Tel.Fax: 0341-4399218

GAMEBOY ADVANCE



Para nada desapercibida pasó la nueva consolita portátil de Nintendo. Y el show principal -muy a pesar de las promotoras- fueron la cantidad y variedad de títulos con los que entró a batallar la Advance de GameBoy. Cualquier persona que tenga dos dedos de frente, sabe que apostar a la versión avanzada del pocket de Nintendo es una apuesta segura. Con ustedes, las estrellas que más brillaron.

Sonic Advance

Muy similar a la versión de 16 bits, pero completamente diferente, Sonic Advance -desarrollado por el mismísimo Sonic Team- viene a pelearle un mano a mano a Mario jugando de visitante. A pesar de sus similitudes con la versión de Genesis, los muchachos de Sega aseguran que no es un simple port, sino que se trata de un juego completamente diferente, y hecho exclusivamente para la GameBoy Advance. Sonic, Tails, Knuckles y Amy serán los protagonistas y Robotnic -El señor Mostachón, para los que ven los dibujitos- será, otra vez, el enemigo. Sonic Advance va a venir a toda chapa junto con el mes de noviembre.

Super Mario Advance

El mismo Mario de siempre, saltos, plataformas e infinidades de minigames en la versión Advance. La Princesa Peach, Luigi y el hongo Toad, junto a Mario, deberán recorrer cientos y cientos de pantallas para no perder la costumbre. Todos estos personajes son jugables y podrán ser elegidos al comienzo de cualquier nivel. Cada uno presentará diferentes características -por ejemplo, la Princesa flota en el aire y Luigi salta más alto- por lo que habrá que ver cuál de todos nos conviene usar en cada una de las pantallas. Como si fuera poco, la opción Link del Advance nos permitirá jugar varios modos multiplayer contra otros amiguetes que tengan de estos lindos aparatejos.

Advance Wars

¿Quién dijo que no se podía jugar un buen juego de estrategia en una portátil? La verdad que no sé quién lo dijo, pero son mentiras. Y Advance Wars viene a desmentirlo. Un juego estratégico de lo más profundo, que se oculta bajo unos grafiquitos de lo más "cutes". Movimientos de tropas, batallas, mapa estratégico, tutorial y un modo campaña, con una historia que promete ser de lo mejor. Muy novedoso, che...





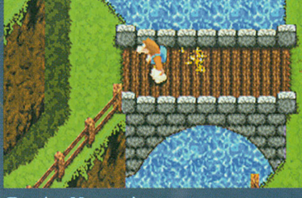
Tony Hawk's Pro Skater 2

Luego del éxito de las versiones de GameBoy Color -y ni hablar de las versiones de PSX- resultaba previsible que el GameBoy Advance no se iba a quedar afuera de la adición sobre Skate. Tony Hawk se vuelve chiquito una vez más, pero esta vez con más definición. Nuevos cursos, nuevas técnicas y muchos más trucos para el deleite del fana.



Castlevania: Circle of the Moon

Un hito indiscutible dentro de la historia de los videojuegos que tuvo un número incontable de versiones y el Advance no va a ser la excepción. Circle of the Moon ya cosechó las críticas más favorables en su lanzamiento por las tierras de oriente, y parece que por acá la cosa no va a ser muy diferente. Más Castlevania para los fans, pero en chiquito y con muchas novedades: 80 hechizos, ataques con invocaciones y sub armas que no dejan nada librado a la imaginación y destruyen todo lo que tocan. La familia Belmont puede haberse achicado, pero no ha perdido ni un ápice de poder. Y Drácula tiembla. De todas maneras, al cierre de la revista, vamos a tener la versión yanqui entre manos je, je, je, je, je.



Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge

Por primera vez en su vida, el oso y el pájaro de Nintendo van al formato de bolsillo. Un juego de Rare que ofrece lo mismo que sus versiones de N64, pero con todo renovado. La bruja Grunty vuelve por venganza y Terminator, un poroto al lado de este maquiavélico robot brujil.

Barbarians

Un mundo de bárbaros donde sólo el más malo, feo y sucio puede sobrevivir. Una espada -y nuestra destreza en su uso- es lo único que nos separa entre la vida y la muerte. Como podrán ver en las fotos, este juego



de Titus luce espectacular y por demás épico. Decenas de enemigos, bocha de armas y un argumento a la altura de estos nobles -pero despiadados- enemigos. Esperemos que Titus haga las cosas bien... en el 2002 lo sabremos.

Rayman Advance

Otra vez el psicodélico mundo de Rayman se hace presente en el mundo de las consolas. Con la jugabilidad espectacular con la que lo conocimos en las grandes, Rayman Advance no por ser más chiquito, va a ser menos. Cuatro planos de background que funcionan a 60 cuadros por segundo, movimientos fluidos y 62 niveles a full. ¡Imperdible!



Spyro: Season of Ice

¡Qué exclusiva de Sony ni ocho cuartos... ! Spyro no se pone ninguna camiseta y ya está allanando su camino por la Advance con la calidad de siempre y la jugabilidad que lo hizo un indiscutido éxito en el mundo de las aventuras plataformeras. 32 niveles en 3D y coloridos hasta el vómito componen esta nueva aventura completamente nueva en el mundo que hasta ahora creíamos exclusivo de la PlayStation. En noviembre de este año, Spyro se toma la chiquitolina.









Spider-Man: Misterio's Menace

Luego de una larga ausencia en el mundo de los videojuegos, Activision se hizo con la licencia del superhéroe arácnido y desde ese día -alentada por el éxito que vienen teniendo sus productos- no ha parado de presentar juegos de Spider-Man. Spider-Man: Misterio's Menace -y luego de unos geniales títulos para GameBoy Color- viene para instalar la franquicia en la Advance. Misterio's Menace es el clásico juego de Spidey, patadas, buen humor, telas de araña y súper villanos. ¿A que no te lo querés perder?

X-Men Reign of Apocalypse

Otro título de Activision de superhéroes. Los hombres X se hacen presentes con un juego de peleas muy similar a Children of the Atom, el que salió para los fichines, ¿se acuerdan? Modos multiplayer, muchas piñas, acción y 40 de los X-Men que se mostrarán en este título bien vale la pena su compra. ¡Miren la foto sino!

Monster Rancher 2 GO!

Para hacerles el aguante a los Pokémon, que pronto se presentarán en la GameBoy Advance, los Monster Rancher se dejan ver y otro título engrosa la lista para los fanáticos de "criar monstruos". Lo que se vió en la versión de PSX, más lo que se verá en la PS2, ahora para los poseedores de GBA. ¿Qué habrá que poner ahora -en vez de un CD- para crear un monstruo como la gente? Ya veremos...

Pero esto no es nada, la lista de juegos para GBA se sigue agrandando: Golden Sun, Robocop, Wario Land, Commander Keen, Jurassic Park III: DNA Factor, Jurassic Park III: Primal Fear, Jurassic Park III: Park Builder, Prehistorik, European Super League, Harry Potter, Lucky Luke,







Super Street Fighter II, Breath of Fire, Final Fight One, Mega Man Battle Network, Mario Kart Advance, Chu Chu Rocket, Earthworm Jim, Pitfall: The Mayan Adventure, F-14 Tomcat, Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles y muchos otros que te van a romper el cráneo hacen que, apenas salga, la GameBoy Advance sea una compra segura, y con una vida tan larga como la de su versión anterior.



GAMEBOY COLOR

Más allá de que la GameBoy Advance ya es un furor en el país del sol naciente, y al momento de que lean estas líneas estará disponible en los EE.UU. y de seguro en nuestro país, su predecesora no se quedó atrás en la E3 y nos ofreció una serie de juegos de lo más atractivos. Vamos a hacer un repaso de los juegos que se vienen para la gran portátil de Nintendo.

Atlantis: The Lost Empire

Basado en la próxima película de Disney, Atlantis transcurre en un pueblo opacado por el misterio y en un entorno lleno de monstruos misteriosos, los cuales son controlados por un poderoso cristal, que en las manos equivocadas podría llegar a destruir el imperio. El juego contará con diez niveles fundamentados en la peli, y un bonus con una serie de mini-juegos y acertijos.

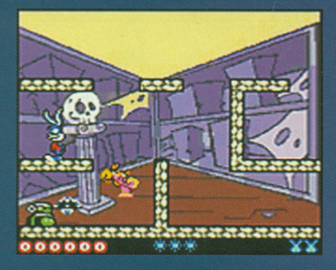
Hands of Time

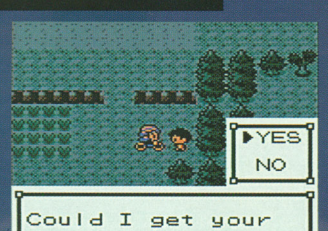
Situado en una realidad alternativa, Hands of Time presenta a Sebastian Mortyr, un héroe aventurero que ha sido enviado al pasado con el fin de destruir un prototipo de máquina del tiempo. Si no lograra completar su misión, la máquina caería en manos peligrosas, permitiendo que una nación totalitaria lograse el dominio de todo el planeta. Algunas de las características más importantes son: ocho inmensos niveles, combinaciones de estilos de juego, ocho armas distintas, 29 ítems y objetivos con múltiples niveles.

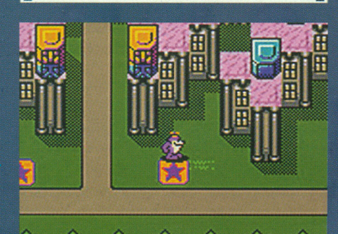
Pokémon Crystal

Los pequeños bichitos que tantas satisfacciones nos dieron, vuelven con la enésima versión de la saga para GBC. Un juego que a simple vista parece a los de la serie Gold y Silver, pero que tendrá más Pokémon para coleccionar y una historia que seguramente será tan excelente como la que vimos en entregas pasadas. Pokémon Crystal ya se encuentra disponible en japonés, y dentro de muy poco lo hará en inglés.









Robocop

La acción tiene lugar a través de ocho enormes niveles, y cuenta con escenarios interiores y exteriores. Robocop tiene que resolver complejos puzzles, a la vez que lucha contra los malvados. Murphy contará con siete armas y, a su vez, habrá tres que se podrán mejorar. ¡Thank you for your cooperation!





Tiny Toons

Justo cuando parece que todo va sobre ruedas, llega el repugnante Max, quien secuestra a todas las estrellas de los dibujos animados y las encarcela en las profundidades de la "Loonyversity ACME". Buster Bunny es el único que queda en libertad y será el responsable de salvar a sus amigos.

Top Gun

Top Gun es un simulador de vuelo en perspectiva isométrica, que ofrece una gran variedad de misiones, así como una extensa gama de aviones; a la vez que mantiene la mecánica de juego sencilla y adictiva. Para quienes sueñan en ser Maverick, el juego contará con 12 misiones situadas en escenarios como el Artico, Océano y el Desierto; misiones que haremos en el siempre querido y ponderado F-14 Tomcat.



ATLANTIS
THE LOST EMPIRE

Por Maximiliano Ferzzola

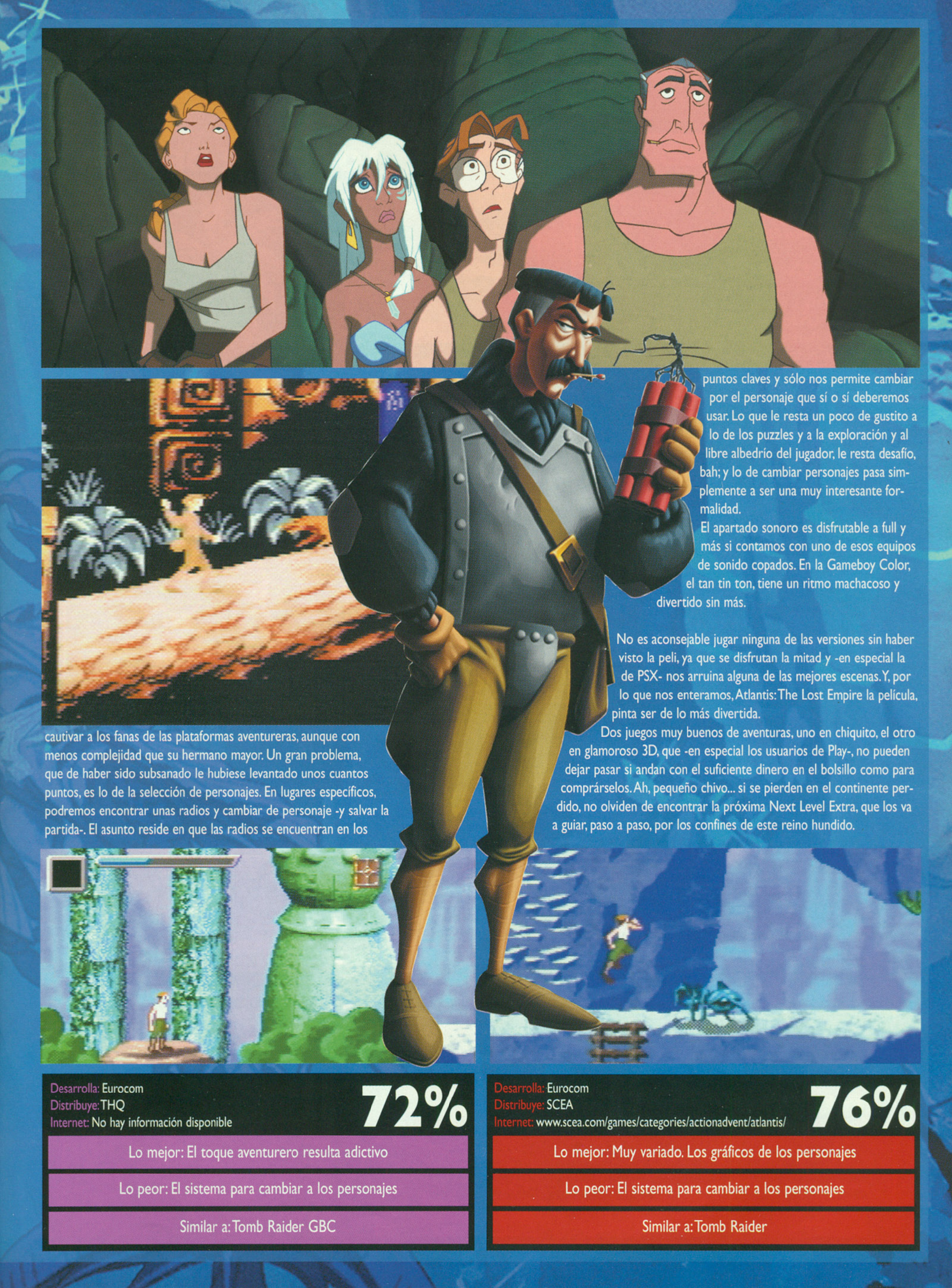
La Atlántida ha sido un ¡mito? inspirador de muchas ¿leyendas? desde el amanecer de nuestros días. No fueron muchos los juegos que se basaron en la singular historia del continente perdido y eso que tiene bastante potencial aventurero. Sólo Indiana Jones and the Fate of Atlantis -una aventura gráfica para PC- resultó destacable dentro de la corta lista, todos los demás siguieron el destino de la desaparecida civilización. Hoy, Disney reflota el mito y se nos viene con una aventura digna de cualquier consolero que ande sediento de aventuras. Por ahora sólo dos de las tres versiones previstas para el mundo consolero han visto luz, la de PSX y la de Gameboy Color y todavía estamos esperando la de Gameboy Advance.

¡Encontramos Atlantis en sus dos versiones!

Todas las versiones, incluso la que todavía no vio luz, siguen la línea argumental de la película pronta a estrenarse en los cines argentos -para más información chequeá la sección Movie World de este mismísimo número-, en una aventura con muchas reminiscencias a la serie Tomb Raider. La historia nos cuenta la epopeya de un grupo de expedicionarios que, por encargo de un excéntrico millonario, emprenden la búsqueda del Continente Perdido. Cada uno de los personajes tiene una habilidad o disciplina que lo indentifica del resto. Milo es arqueólogo y la tiene re clara con todo lo respecto a runas y secretos; Vinni, por su parte, es el fortachón experto en demoliciones que no duda en poner bombas donde algo bloquea su camino; y así hasta completar el cast de cinco personajes jugables en un mundo donde cada uno tendrá una tarea que le espera. Tanto la versión de Gameboy como



la de PSX son idénticas, mismo argumento, misma jugabilidad y niveles similares; salvo que la versión de Play está en 3D y la de Gameboy en un lindo y armónico 2D. En la PlayStation, los personajes cuentan con unos detalles espectaculares, muchas texturas, buenos movimientos y con un estilo medio cartoon de ése que está re bueno; pero en compensación -y para que la Play no estalle por el esfuerzo- los escenarios son tirando a simplones y muchos de los enemigos apenas si tienen polígonos. En la versión de 32 bits, en algunos niveles, deberemos conducir vehículos en pantallas especiales donde se pone a prueba nuestra habilidad para los arcades. Así, la batalla contra el monstruo guardián encima de nuestro desvencijado submarino o la huida en camioneta de un sector en llamas, agregan una variedad que no la esperábamos y vuelve todo más que refrescante. También, en la versión de PSX, habrá muchos secretos que descubrir para que se nos habiliten ciertas cosas; las letras del alfabeto atlántico, por ejemplo, serán imprescindibles si queremos mirar los videos que unen las pantallas -tremendos "spoilers" de la peli-. El Gameboy Color no se queda atrás y, con un planteo un poco más humilde, pero dándole batalla a la 32 de Sony, se la re banca y logra



cautivar a los fanas de las plataformas aventureras, aunque con menos complejidad que su hermano mayor. Un gran problema, que de haber sido subsanado le hubiese levantado unos cuantos puntos, es lo de la selección de personajes. En lugares específicos, podremos encontrar unas radios y cambiar de personaje -y salvar la partida-. El asunto reside en que las radios se encuentran en los puntos claves y sólo nos permite cambiar por el personaje que sí o sí deberemos usar. Lo que le resta un poco de gustito a lo de los puzzles y a la exploración y al libre albedrío del jugador, le resta desafío, bah; y lo de cambiar personajes pasa simplemente a ser una muy interesante formalidad.

El apartado sonoro es disfrutable a full y más si contamos con uno de esos equipos de sonido copados. En la Gameboy Color, el tan tin ton, tiene un ritmo machacoso y divertido sin más.

No es aconsejable jugar ninguna de las versiones sin haber visto la peli, ya que se disfrutan la mitad y -en especial la de PSX- nos arruina alguna de las mejores escenas. Y, por lo que nos enteramos, Atlantis: The Lost Empire la película, pinta ser de lo más divertida.

Dos juegos muy buenos de aventuras, uno en chiquito, el otro en glamoroso 3D, que -en especial los usuarios de Play-, no pueden dejar pasar si andan con el suficiente dinero en el bolsillo como para comprárselos. Ah, pequeño chivo... si se pierden en el continente perdido, no olviden de encontrar la próxima Next Level Extra, que los va a guiar, paso a paso, por los confines de este reino hundido.

Desarrolla: Eurocom
Distribuye: THQ
Internet: No hay información disponible

72%

Lo mejor: El toque aventurero resulta adictivo

Lo peor: El sistema para cambiar a los personajes

Similar a: Tomb Raider GBC

Desarrolla: Eurocom
Distribuye: SCEA
Internet: www.scea.com/games/categories/actionadvent/atlantis/

76%

Lo mejor: Muy variado. Los gráficos de los personajes

Lo peor: El sistema para cambiar a los personajes

Similar a: Tomb Raider

FINAL TEST

REVIEWS INDISPENSABLES

INDICE DE REVIEWS



LO MEJOR DEL MES

Crazy Taxi 2

Castlevania: Circle of the Moon

Final Fantasy Chronicles

LOS ÍCONOS DE NEXT LEVEL

PLAYSTATION / PS2

- CANT. DE JUGADORES

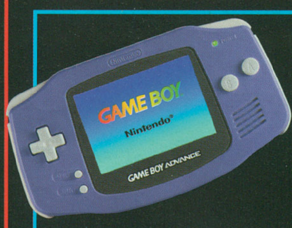
NINTENDO 64

- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADADORES

- MADE IN JAPAN

DREAMCAST

- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- TECLADO
- VOLANTE
- MOUSE
- MODEM
- MULTI-PLAYER ONLINE
- CABLEVGA
- JUMP PACK



LOS PRIMEROS REVIEWS DE GAMEBOY ADVANCE

ALGUNAS BREVES REFERENCIAS PARA QUE COMPRENDAN MEJOR NUESTRO SISTEMA DE PUNTUACIÓN

100-90 CLASICO

Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

89-80 EXCELENTE

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

79-70 MUY BUENO

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

69-60 BUENO

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

59-50 ¡HMMM!

Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

49-40 ¡CUIDADO!

Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

39-30 ¡CORRAN!

Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.

Castlevania Chronicles



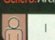
Por MaX FerZZoLa

Alguien, por ahí, una vez dijo: "No está muerto lo que no puede morir" y, si bien el muchacho se refería a otra cosa completamente distinta, la serie Castlevania es una muy buena confirmación de la frase. A pesar de todos los mocos que Konami se ha mandado con la saga -las entregas para N64, por ejemplo-, Castlevania no se resigna y sale de entre los muertos para batallar por su dignidad y por el renombre ganado en los nacimientos de la industria. El excelente Symphony of the Night empató los tantos luego de tantas metidas de pata y ahora Chronicles nos prepara el terreno para lo que se vendrá.

Siendo una simple reedición de la versión X68000 -muy similar a la de Family, Simon's Quest- con algunos agregados en el modo Arranged -dos niveles nuevos, gráficos retocados, música más marchosa y menos dificultad, entre otras cosas- Castlevania Chronicles es una curiosidad que encantará a los nostálgicos, pero horrorizará a los nuevos chicos de la cuadra. Aquel Castlevania era, y sigue siendo, un juegazo y la reedición es muy buena, pero es nuestro deber advertirles a los fans del 3D y las texturas de alta resolución que se alejen de este título, o... que le den una oportunidad teniendo en cuenta que tiene una parva de años encima. Pero esto es un hecho, si Symphony of the Night te gustó, éste por lo menos te va a agradar. ¿Críticas? Nahhh, no se puede criticar un juego de hace tanto tiempo, así que le vamos a poner un puntaje a la reedición de Konami.



Compañía / Distribución: Konami / Konami
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de acción


1

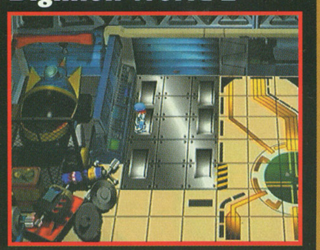

70%

Lo Mejor: Los dos nuevos niveles...

Lo Peor: Buenooo... como que luce añejo, pero esa es la idea

Similar a: Salvando las diferencias, a Symphony of the Night

Digimon World 2



Por Marcelo Peñalver

Una nueva aparición de los Digimons en nuestras PSX, y esta vez con notables mejoras, por lo menos con respecto a la primera parte del juego homónimo. Digimon World 2 cambió de aventura a uno mucho más asociado con un RPG, donde la tarea es limpiar al mundo de los Digimons salvajes y de los malvados Blood Knights. Los primeros cinco o diez minutos son desafortunadamente decepcionantes, y pueden llevar a apagar la consola y dejar que el CD se llene de polvo en algún cajón, salvo que el jugador cuente con alguna de estas dos condiciones: tener mucha paciencia o ser terrible fana de estos monstruos digitales. No es recomendado para los que busquen peleas rápidas, acciones veloces y nuevos Digimons a cada instante. A pesar de que está orientado a los niños nos encontramos ante un juego complejo para ellos, con muchos elementos, combates que demandan inteligencia y conocimiento, y con posibilidad de evolucionar a nuestros bichos de una manera más compleja, gracias a la incorporación de los Experience Points. Todo esto le da un cierto grado de interés a algo que parecía destinado al olvido, además de que los gráficos de los Digimons están bien logrados. Cabe mencionar que hay cerca de 250 Digimons diferentes, cosa que caerá muy bien entre los seguidores de la serie. Lo que realmente apesta son los gráficos y movimientos en los dominios (Lugares donde se desarrollan las 21 misiones), totalmente anticuados y repetitivos, por lo que aburren enseguida. En general, este juego puede satisfacer a los fans, que seguramente serán los únicos que lo jueguen las 50 horas que aproximadamente hacen falta para terminarlo.



Compañía / Distribución: Bandai
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: RPG


1

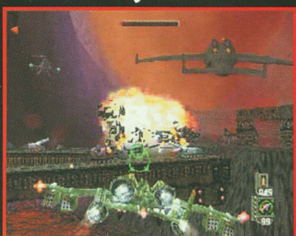

62%

Lo Mejor: Las peleas

Lo Peor: Es muuuuy largo

Similar a: Digimon World

WDL Warjetz

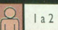


Por Rodolfo "Fito" Laborde

Que un juego comience con las siglas 3DO no es nada que por aquí se vea con muy buenos ojos para estas alturas (léanse sino la nota ¡Basta de Army Men! de dos números atrás). Gracias al cielo, éste no es otro de los conflictuados hombrecitos verdes de plástico barato. En WDL Warjet seguimos siendo conflictuados, pero no verdes... ¡algo es algo! Aquí tenemos que ir cumpliendo varias misiones para un singular -y supuestamente exitosísimo- programa de TV, que normalmente consisten en volar al diablo cuanta cosa se ponga delante de nuestra bestia alada, a la vez que nos hacemos cargo de las finanzas. ¿Que cómo es esto? Fácil. Cada vez que destruyamos algún cañón, edificio, tanque de combustible, o lo que sea, quedará en el lugar del crimen uno o varios fajos de verdes billetes. Todo lo que quedará por hacer entonces es pasar cual gaviota por ahí y tomarlos. Y las ganancias serán aún mayores si cumplimos con los objetivos de la misión, claro. Durante las mismas (que obviamente van subiendo en dificultad) podemos juntar municiones y bombas a rolete, optar por dos vistas diferentes -una de ellas especial para dogfights y otra para bombardear todo- e incluso frenar o acelerar según nuestra necesidad, oprimiendo para eso L2 y R2. ¿Y para qué estaría la money si no para comprar cosillas? Cuando tengamos el suficiente efectivo podremos irnos de "choping" y llevarnos algún modelito de avión nuevo para casa. En pocas palabras: WDL Warjet es merecedor de nuestras horas libres, pero no hay duda de que técnicamente podría estar mucho mejor. Habrá que ver la versión de PS2...



Compañía / Distribución: 3DO
Dirección de Internet: www.3do.com
Género: Arcade de acción


1 a 2


66%

Lo Mejor: Los diseños de las aeronaves están muy grossos

Lo Peor: Nivel de dificultad un poco alto, aún en modo fácil

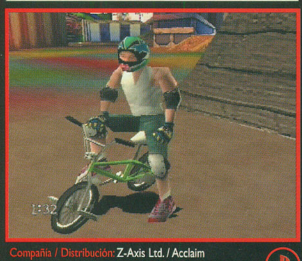
Similar a: WDL Thunder Tanks

Dave Mirra Freestyle: MR

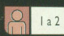


Por Diego Eduardo Vitorero

Gracias a grandes programas de televisión y al fabuloso mundo que son las consolas, los deportes extremos ocupan hoy por hoy un lugar muy importante en mi vida. Tal es el caso que ni bien llega un juego de este género para cualquier consola, no tardo en pedirlo para poder analizarlo. El juego de turno me desilusionó bastante y, a su vez, no es un duro rival para Mat Hoffman´s Pro BMX. Si bien este último no era lo que me esperaba, por lo menos satisfizo las mínimas expectativas que tenía puestas en él, cosa que Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix no logró. Los motivos son varios. Principalmente, parece un calco de Dave Mirra Freestyle BMX y si tenemos en cuenta que este último no fue la gran cosa, no crean que el nuevo lo iba a ser. Pero lo que más me desconcertó fue que -y creo que es un factor fundamental para un título de este tipo- el juego no tiene el vértigo necesario. Otro motivo es que tampoco tiene mucha diversión, y eso es lo que yo llamo un juego con "cero onda". O sea, cuando digo que un juego tiene cero onda, es porque no tiene gracia y cuenta con muy pocas cosas como para incluirlo en nuestra colección. En contraposición, tiene muy buenos escenarios, con gráficos de medio pelo para hacer nuestras acrobacias, que son grandes y están bien diseñados; fuera de eso y de que algunas de las pruebas son entretenidas, lo demás es discutible y aburrido. Así que ya saben, el juego de Activision al que le hice la nota el mes pasado es mucho mejor que éste; ¡y sanseacabó!



Compañía / Distribución: Z-Axis Ltd. / Acclaim
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Bicicletas FreeStyle



59%

Lo Mejor: El diseño de los escenarios

Lo Peor: Falta total de vértigo, entre otras cosas

Similar a: Al Dave Mirra anterior

Gadget Crazy Maze

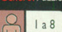


Por Rodolfo "Fito" Laborde

Si me baso en el dicho "lo primero entra por los ojos", tendría que decir que Inspector Gadget Crazy Maze es un juego genial... para el GameBoy Color. De gráficos coloridos, pero diminutos en comparación a lo que estamos acostumbrados a ver en PlayStation, donde el siempre despistado inspector apenas se destaca del fondo gracias a su sombrero y abrigo gris, todo acompañado por escenas de video abominables, aseguraría que la primera impresión que tuve de este juego no fue de lo mejor. Pero con el paso de las horas me fui dando cuenta que detrás de todos estos detalles había un juego de ingenio copado, aunque por momentos algo frustrante, en el que tenemos que pasar un nivel tras otro, un mundo tras otro, armando filas de un mínimo de tres joyas iguales (o dos joyas idénticas y una piedra comodín) para que éstas se transformen instantáneamente en una cantidad igual de monedas que Gadget deberá recoger a lo Mario. Cabe destacar que la pesadilla de MAD no puede mover las joyas para donde él quiera, sino que sólo puede empujarlas, así que ante el menor error deberemos entrar al menú de opciones y recomenzar todo de cero. A eso me refiero cuando digo "frustrante". Y este juego no merecería llevar el nombre de nuestro antihéroe si no pudiese usar alguno de sus clásicos trucos, como los zapatos-patines, el helicóptero, o el martillo que sale disparado de su sombrero, muy útiles para sacarse de encima a los esbirros del malvado Dr. Claw. De uno a ocho jugadores pueden disfrutar de Gadget Crazy Maze compitiendo o cooperando como buenos amigos. Ténganlo en cuenta si les gustan los juegos de ingenio.



Compañía / Distribución: Dic-LSP / Ubi Soft
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Puzzles / Ingenio



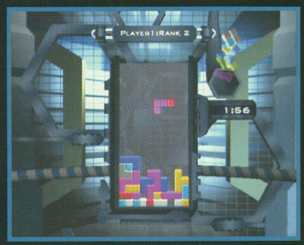
61%

Lo Mejor: El modo multiplayer

Lo Peor: Frustrante por momentos, gráficos demasiado chicos

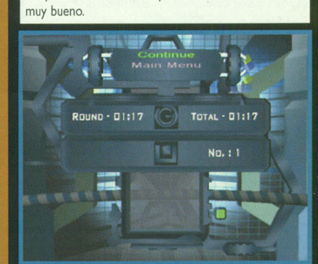
Similar a: Se parece en algo a The Bombing Islands

The Next Tetris



Por Diego E. Vitorero

Quien diga que jamás jugó un Tetris, que arroje la primera piedra. A esta altura de nuestras vidas, estoy seguro que todos sabemos de qué se trata básicamente un Tetris. También creo que es uno de los juegos que más variantes tiene, como ya lo han demostrado otras empresas que sacan un Tetris con alguna modificación, haciendo un juego renovado (?). Para hacer el juego un poco más atractivo, se ha añadido un nuevo modo totalmente innovador y original, además de bastante complicado por cierto.
Básicamente, esta nueva forma de jugar consiste en colocar un nuevo tipo de piezas denominado "Multiminos". Estas piezas están compuestas por bloques de diferentes colores, que se dividen cuando caen sobre el resto de piezas y hacen que los bloques se deslicen hacia los huecos que hayamos dejado vacíos anteriormente en el caso de que los colores no coincidan. Sacando provecho del modem de la consola, podemos jugar online con cualquier persona alrededor del mundo haciendo desafíos y ese tipo de cosas con tal de competir. Tetris nunca dejará de ser eso: acomodar piezas que caen desde arriba hasta formar una o varias líneas. Y por suerte, nunca dejará de ser adictivo al mango como siempre lo fue, aún sabiendo que la temática de juego es bien básica y cuadrada.
Lástima que no trae una opción para jugar hasta cuatro personas en la misma pantalla, ese modo estaría muy bueno.



Compañía / Distribución: Crave / Blue Planet Software
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Puzzle



69%

Lo Mejor: Es un Tetris

Lo Peor: No se puede jugar de a cuatro

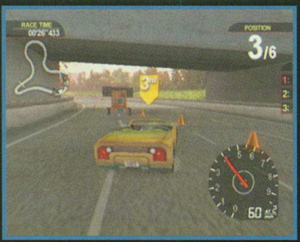
Similar a: ¿A ustedes qué les parece?

Exhibition of Speed



Por Diego E. Vitorero

Pensé que la alianza de Titus y Player 1 iba a llegar hasta no mucho después del lanzamiento de Roadsters. Como pueden ver me equivoqué, ya que si el juego que acabo de mencionar les pareció flojo en muchos aspectos, Exhibition of Speed les parecerá aún más. En cuanto a la mecánica del juego, es prácticamente igual a aquel que lanzaran hace casi un año. Tiene varios defectos, como por ejemplo los arrastres, el sonido, que es muy simple y de baja calidad, y las colisiones, que son un desastre. Pero uno de los defectos que más me llamó la atención fue cuando por error mío me la dí de frente contra una pared. En ese momento perdí alrededor de cuatro puestos, quedando quinto; me dio bronca porque venía primero toda la carrera. Pero lo que quiero contarles es cuando retomé la carrera: no había hecho ni un cuarto de pista que me encontré con casi todos los oponentes como si me estuviesen esperando; obvio que los superé sin problemas y me alcé con la victoria. Además, tiene una opción que nos permite jugar por Internet contra un amigo o cualquier persona alrededor del globo. Cuando fui al menú de opciones, había una que me dejaba poner el juego en nuestro idioma, bueno, es una forma de decir "en nuestro idioma", ya que muchas de las traducciones estaban hechas para el traste. Exhibition of Speed es una exhibición de muchos bugs y, si además tenemos en cuenta que la Dreamcast tiene una bocha de juegos de autos de excelente calidad, no creo que éste tenga algo realmente bueno como para que forme parte de nuestra colección.



Compañía / Distribución: Player 1 / Titus
Dirección de Internet: www.titusgames.com
Género: Arcade de autos



45%

Lo Mejor: No hay nada que sobresalga del resto

Lo Peor: Puf...

Similar a: Roadsters

Formula One 2001

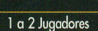


Por Diego E. Vitorero

Como siempre, voy a tratar de ser lo más claro posible desde el principio. Si tienen una PlayStation 2 y les gustan los autos, y en especial los de F-1... No lo pienses más; Formula One 2001 es tu juego. En este título se trata de simular con toda precisión la temporada de Fórmula 1, y para ello no hay que limitarse a unos cuantos datos estadísticos, unos nombres de pilotos reales y unos circuitos que estén tal cual en la realidad. Formula One 2001 incorpora en su página de Internet una serie de opciones para que podamos armar torneos en línea o competir contra cualquier persona que quiera desafiarnos. F1 2001 no es un juego fácil de controlar. La sensibilidad de los controles es grande y trazar cada curva es un ejercicio de perfección de horas y horas de intentos fallidos. Hay que conocerse cada uno de los circuitos como la palma de nuestra mano, hay que saber cuándo debemos decelerar, y cuándo ajustar las marchas para tomar la curva con ventaja y arrancar con fuerza al comenzar el nuevo tramo recto; técnica que le dicen. Por el lado de lo técnico, los gráficos es uno de los mejores aspectos que caracterizan a un producto tan pulido como éste; y si tenemos en cuenta que no tironea ni un poquito, doble mérito. Hay que reconocer que los muchachos de Sony hicieron un excelente trabajo para su consola, tal cual lo hicieron con el mismo juego para la gris. Si no les cabe la onda Gran Turismo, Formula One 2001 es justo lo que necesitan.



Compañía / Distribución: Sony
Dirección de Internet: www.formulaonegame.com
Género: Autos de F1



1 a 2 Jugadores

85%

Lo Mejor: Casi todo

Lo Peor: Nada serio para objetar

Similar a: F1 Championship Season 2000

CART Fury



Por Diego E. Vitorero

Este nuevo juego de Midway, creadores de toda una saga de arcades de deportes, tiene algunas cosas muy buenas, y otras muy malas. Puede llegar a vislumbrar por sus gráficos -en realidad nada que no hayamos visto hasta la fecha- o por su sistema de control sólido y preciso. A lo que me refiero con esto es a que se nota que uno lleva en todo momento las riendas del auto; no pasa como en otros juegos del género, en donde parece que el auto hace lo que se le da la gana.

A su vez, nos puede crear bruto dolor de cabeza por su pésima inteligencia artificial, su música y sonidos y sus tiempos de carga; cosas que a la larga lo frustran a uno. Pero lo que más me molesta es el tema de la IA; desastrosa.

CART Fury cuenta con la licencia oficial de la "Championship Auto Racing Teams", obviamente la categoría en la que se basa el juego. El mismo incluye 18 pistas, de las cuales siete están modeladas a partir de las que se utilizan en el campeonato mundial de dicha categoría. Cuenta con cinco modos de juego, entre los cuales se destacan: arcade, temporada, simulador, uno que se llama "subgames" y "driving 101". De seguro que este juego de Midway pasará desapercibido para los fanáticos de los autos, y más si tenemos en cuenta que hay otros juegos para manejar monoplazas que están mucho mejor que éste.



Compañía / Distribución: Midway
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Autos

1 a 2 Jugadores

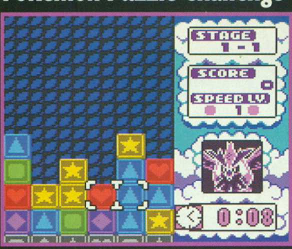
54%

Lo Mejor: Controles

Lo Peor: La IA de la manejada por el juego

Similar a: F1 Racing Championship

Pokémon Puzzle Challenge



Por Diego E. Vitorero

Qué bueno que todavía no vendí ni regalé mi GameBoy Color. En el bondi, en el subte, antes de acostarme, cuando estoy al gas... ¡Qué masa! Bueno, y la franquicia de los Pokémon es una de las que más me gusta para mi portátil, así que me maté jugando a Pokémon Puzzle Challenge y desafiando a todos los entrenadores del mundo con este juego que me sacó más de una cana verde. El juego es básicamente un Tetris con variante, obvio, en donde tendremos que poner en línea tres o más figuras del mismo color para formar una línea. También tiene algunos agregados que desafían nuestro ingenio, como que podemos bajar una línea para cuando las fichas que se encuentran arriba de ésta se caigan y formen otra; a esto se lo llama cadena. Otra estrategia que podemos usar, es la de formar más de una línea a la vez; esto se logra cuando de un solo movimiento se forman ambas. Modos de juego tienen de sobra. Para el jugador solitario tenemos el maratón, desafío, por tiempo, blanca, puzzle y basura. Sin dudas uno de los mejores es el desafío, en donde tendremos que vérnosla con otros entrenadores de bichos que se las traen, ¡y de qué forma! Además de todo, cuenta con una sección de entrenamiento para, justamente, saber cómo hacer cadenas y combos. Quizá una de las pocas cosas que puedo criticarle a este Pokémon Puzzle Challenge es que hay ocasiones en las que se torna algo frustrante por la dificultad que tienen algunos modos y lo recomiendo como no apto para los más nerviosos. Fuera de eso, lo repito: agradezco que todavía tengo mi GameBoy Color.



Compañía / Distribución: Nintendo
Dirección de Internet: www.nintendo.com
Género: Puzzle

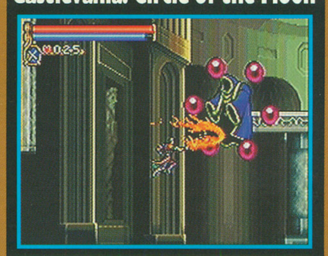
1 a 2 Jugadores — **80%**

Lo Mejor: Mucha variedad de juegos

Lo Peor: Por momentos se torna frustrante

Similar a: En algunos aspectos a Tetris DX

Castlevania: Circle of the Moon



Por MaX FerZZola

Escribir el análisis de un Castlevania sin citar Symphony of the Night es algo que resulta imposible. SotN marcó un antes y un después en los Castlevania de nueva generación ante el rotundo fracaso de sus anteriores encarnaciones. Decir que Circle of the Moon es mejor que aquel otro que vió luz en la PSX de Sony sería muy impropio, pero rozaría la verdad. Con un sistema similar, muy inclinado al RPG, pero con fuertes dosis de acción, CotM se destaca de su hermano mayor en opciones de juego y una dificultad más balanceada. Nathan Graves es ahora el avatar contra las demoníacas hordas de Drácula, pero el muchacho cuenta con armas que ni la mismísima familia Belmont hubiese soñado con poseer. Para empezar, Nathan -como Alucard- va ganando experiencia a medida que destaza enemigos por doquier. Por otro lado tenemos el sistema de combos de cartas. En el transcurso de nuestro juego, iremos recogiendo unas cartas -hay 10 por categoría, dándonos un total de 100 variaciones de combos-. Por cada carta a usar, los poderes de Nathan varían tremendamente -desde invocaciones a la utilización de familiares- y logran un juego variadísimo y muy estratégico en ocasiones. Hay cartas poderosísimas, pero son las más difíciles de encontrar, agregando al producto final un valor de rejugabilidad extremo. Visualmente la cosa podría haber sido excepcional, pero un extraño filtro oscurece todo más de la cuenta. Los sonidos son soberbios y ambientan todo con una maestría digna de los mejores títulos de la saga. Si te comprás un Gameboy Advance éste, definitivamente, debería ser el primer título de tu colección.



Compañía / Distribución: Konami / Konami
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade / RPG

1 Jugador — **94%**

Lo Mejor: Un Castlevania digno del nombre

Lo Peor: Gráficos medio oscuros...

Similar a: Symphony of the Night

F-Zero: Maximum Velocity



Por MaX FerZZola

En apariencia, F-Zero: Maximum Velocity no luce ni peor, ni mejor que el viejo título de Super Nintendo. Mejores gráficos y una jugabilidad diferente, salvan a este título de ser considerado un simple port de la vieja 16 bits de la gran N. Nuevas pistas y algún que otro hovercraft oculto le dan un saborcito a nuevo. Paso a explicar de qué la va este título para los que se integraron a la familia hace poco: F-Zero es un juego de carreras de la vieja escuela. Ser más rápido que todos y no chocar contra nada. En la SNES, éste era uno de los juegos que mejor utilizaba el Modo 7, que recreaba una cuasi sensación 3D, falsa pero realista. La velocidad que alcanzaban nuestras navecitas eran extremas, pero el gran peligro residía en las paredes electrificadas. Un contador de energía medía el daño del hovercraft y cuando llegaba a cero, la nave explotaba. ¿Cómo es este F-Zero: Maximum Velocity? Exactamente igual, salvo que la dificultad es extremadamente frustrante y para hacernos con la jugabilidad debemos poner nuestra paciencia en repetidas ocasiones. Las nuevas naves tienen una terrible tendencia a irse contra los muros electrificados y, el control -hasta que le agarramos la mano- no hace nada por ayudarnos.

A pesar de esto, F-Zero para Gameboy Advance logra, con tiempo y paciencia, transformarse en adictivo y pronto la sensación de velocidad -sí, en la pantallita de Gameboy- nos envuelve de una manera impensable en un Handheld. Un muy buen juego, sólo para elegidos.



Compañía / Distribución: Nintendo / Nintendo
Dirección de Internet: www.nintendo.com
Género: Carreras

1 a 2 Jugadores — **70%**

Lo Mejor: La sensación de velocidad

Lo Peor: Frustrante, difícil y con un control poco amigable

Similar a: Cualquier juego de carreras de la vieja escuela

Ready to Rumble 2



Por MaX FerZZola

Definitivamente, Ready to Rumble 2 perdió algo en la conversión. Y no es enteramente culpa de Midway, sino de lo chiquitito que se ve todo en la Advance. Los espectaculares jugadores, con personalidades bien definidas, aunque disfrutan de gráficos muy nítidos y bien hechitos, perdieron ese carisma del que disfrutaban en las anteriores versiones, más grandes. Y en definitiva, lo que quedó es un juego de boxeo y nada más que eso, cuando Ready to Rumble 2 es mucho, mucho más. El no contar con una batería interna, complica más las cosas. El sistema de password ya está demasiado arcaico para que lo tengamos que seguir aguantando. La Inteligencia Artificial de los luchadores es media boba, y con una buena combinación de me cubro, espero que te canses y te meto un gancho, es lo único necesario para el triunfo. Tres modos van a disfrutar aquellos que se hagan con este juego: el clásico Arcade, el Survival y el modo Championship, que cuenta con la mayoría de los mini games para entrenar que pudimos ver en las anteriores versiones.

De cualquier modo, todo fan de la saga debería estar contento de poder disfrutar de un Ready to Rumble mientras va en el colectivo. Todos los luchadores preferidos están ahí y algunos golpes nuevos se dejan ver. Y aquel que pueda pasar por alto los molestos errores, seguramente agradecerá a Midway y a la nueva pequeña de Nintendo por hacerlos feliz.



Compañía / Distribución: Midway / Midway
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Deportes / Box

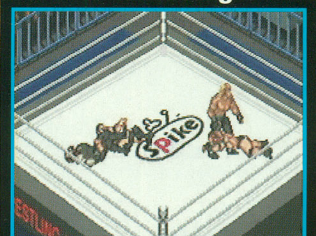
1 Jugador — **65%**

Lo Mejor: Es medio pseudo 3D... está bueno...

Lo Peor: Todo demasiado chiquito para conservar el espíritu

Similar a: Ready to Rumble 1 y 2

Fire Pro Wrestling



Por Rodolfo "Fito" Laborde

Fire Pro Wrestling es una de las licencias de catch más añejas, lo que se dice toda una veterana en tierras orientales, aunque casi desconocida en el resto del mundo. Y a diferencia de lo que solemos ver en materia de juegos de lucha libre en este hemisferio, Fire Pro Wrestling siempre se preocupó más en hacer sentir a los jugadores la excitación de los combates sobre un ring rodeado de cientos de fans desaforados, que de hacerse con las millonarias franquicias de alguna asociación en particular, llámese WCW o WWF. Y es nada menos que con el lanzamiento de la GameBoy Advance en Japón -y ahora en USA- que Spike le enseña a todos (incluyendo a Squaresoft) cómo se debe hacer un juego de lucha, más todavía, demuestra lo bien que se puede hacer un título de este tipo en una portátil, que además no cuenta con las capacidades de sus hermanas mayores. Y como éste no es un arcade de navecitas, acá habrá que saber cuándo apretar los botones A y B (golpes light y medium respectivamente, ambos para uno heavy). Los que opriman los botoncitos a lo sacado van mal. Agréguese a esto un número increíble de famosos (con los nombres cambiados por un tema de derechos) de la World Wrestling Federation y montones más de otras partes, personajes en 2D increíblemente detallados que pelean y se mueven con una fluidez pocas veces vista en fondos isométricos, que golpean y hacen tomas y contratomas perfectamente reconocibles, todo acompañado por rock del más pesado. Ya lo saben, si quieren para su nueva portátil uno bueno de lucha libre de verdad, ESTE es sin lugar a dudas el que buscan.



Compañía / Distribución: Spike / Bam! Entertainment
Dirección de Internet: www.spike.co.jp
Género: Lucha

1-4 Jugadores — **82%**

Lo Mejor: El editor, las animaciones, los sonidos, los gráficos

Lo Peor: Que esté sólo para la Advance

Similar a: Los demás de la línea Fire Pro Wrestling

Rayman Advance



Por Rodolfo "Fito" Laborde

Rayman tuvo su juego para PC, PlayStation, Sega Saturn, Jaguar, GameBoy Color, y ahora arremete en la nueva consola pocket de Nintendo que ya todos, o casi todos, conocen. La trama de Rayman Advance no es muy diferente de la de las demás versiones: en esta oportunidad Rayman debe pelear contra las fuerzas de un tal Mr. Dark, devolver a su lugar el Protoon mágico, reunir una vez más a los pacíficos Electoons, que quedaron desparramados en un valle, y pelear contra las maliciosas huestes del señor oscuro. ¡Casi nada! Para colmo de males, Rayman comienza la aventura con lo básico, así que nuestro héroe sin extremidades deberá saltar, correr, trepar y pelear contra todo bicho que se le cruce, a la vez que consigue nuevos poderes que lo irán preparando para las pruebas de más adelante. Rayman Advance tampoco difiere de sus hermanos en el tema calidad. Un 10 en animación, una paleta de colores que no deja de sorprenderme, súper nítida, que resulta casi tan buena como la de aquel juego de primera generación de PlayStation. Los sonidos... podrían estar mejor, aunque la música es re pegadiza y, al menos a mí, nunca llegó a hartarme (aunque reconozco que a otros en la editorial los volvió medio locos). Lo que me llamó mucho la atención fue que pasada la primera hora de juego Rayman Advance se vuelve mega jodido, como esos títulos de antes, cosa que seguramente gustará a más de uno, mientras que a otros quizás los frustre. Así y todo la nueva presentación de Rayman es otra que, junto con Mario Advance, debería formar parte de su nueva colección... si les gustan los de plataformas, claro.



Compañía / Distribución: Digital Eclipse / Ubi Soft
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Aventuras

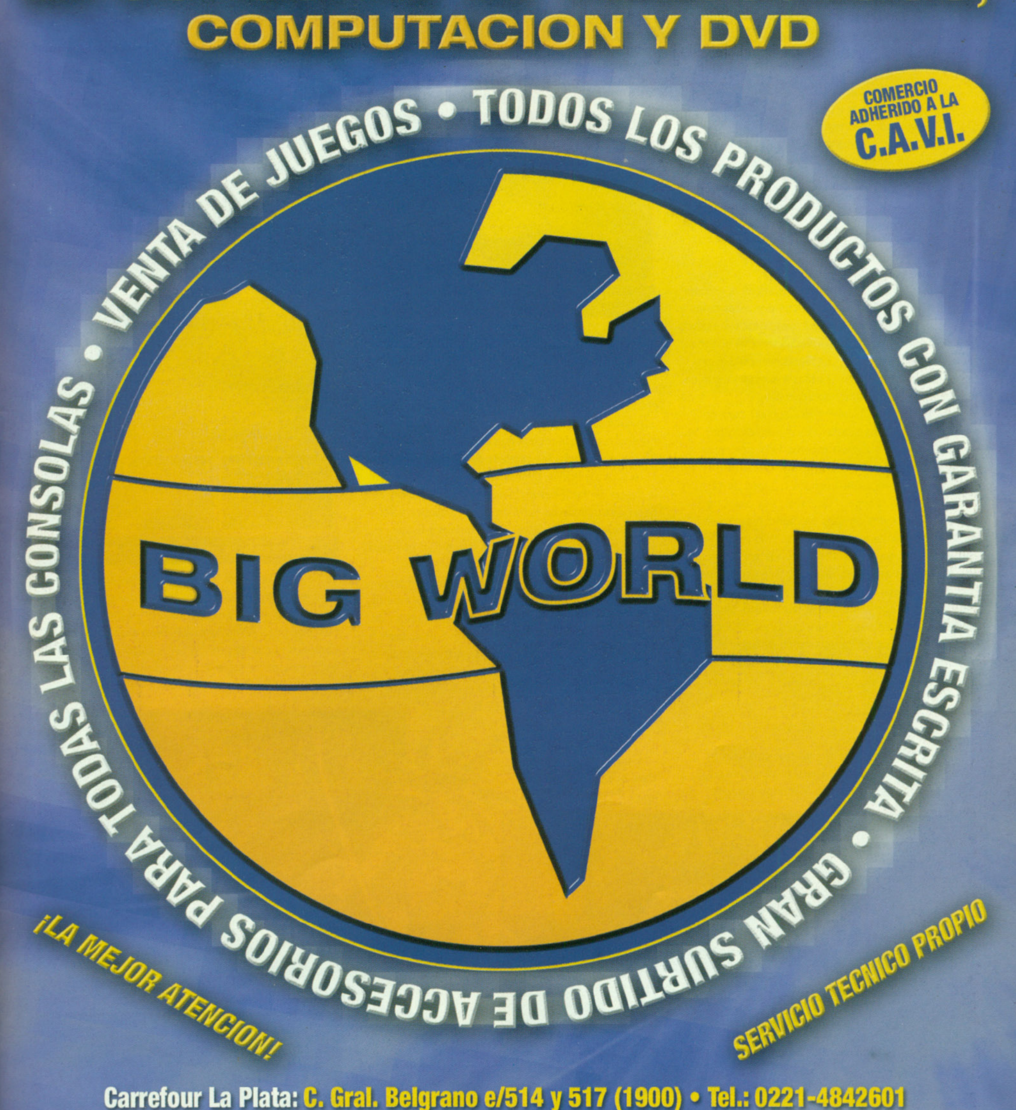
1 Jugador — **78%**

Lo Mejor: Visualmente es alucinante, alto valor de rejugabilidad

Lo Peor: Se pone muy difícil después de la primer hora de juego

Similar a: Los otros Rayman, sólo que en pantalla chica

TODO LO QUE NECESITAS EN CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS, COMPUTACION Y DVD



Carrefour La Plata: C. Gral. Belgrano e/514 y 517 (1900) • Tel.: 0221-4842601
Carrefour Moreno: Av. Gaona e/ Graham Bell y Avellaneda (1744) • Tel.: 0237-4689104
Alto Avellaneda: Limay 848 y Guemes 897 (1870) • Tels.: 4229-0484 / 4205-7948 / 4265-0466
Morón Est.: Lado Norte línea Sarmiento Local 16/17 • 4627-2466
Carrefour Morón: Ernesto Plass 4050 (1708) Villa Tesei • 4450-0313 / 4450-5989
Carrefour Mar del Plata: Av. Della Paulera e/ Constitución y Ruta 2 (7600) • 0223-4710113
Loc. Mendoza: Las Heras 257 (5500) Ciudad de Mendoza • (0261) 4553365

Final Fantasy Chronicles

Por Max FerZZoLa

Final Fantasy IV y Chrono Trigger fueron dos clásicos indiscutidos de la era 16 bits de los videojuegos. Dos RPGs que por lo original de su planteo y lo entretenido de su argumento, se ganaron un lugar en la memoria del fanático nostálgico. Square, aprovechando un agujero en su lista de lanzamientos, accedió a "portear" los dos juegos en una edición de lujo que, sinceramente, no deja a nadie descontento.

Final Fantasy IV

Final Fantasy IV -o Final Fantasy II, según la edición- es la versión completa del juego que por estos lados había llegado con unos puchitos menos. Incluye nuevos hechizos, nuevos ítems, nuevas habilidades, la historia completa y enemigos más difíciles de vencer. Las traducciones al inglés fueron hechas a nuevas, ya que en la versión de Super Nintendo apestaban, y la diferencia se nota. Se agregó la habilidad de "correr", para no tener que estar años dando vueltas por los mapas. Se incluyeron también algunas escenas FMV, pero muy pocas y apenas si se notan.

Lo más loco del asunto son los tiempos de carga. A pesar de que en la Super Nintendo tales cosas no existían, en esta versión -por momentos- se hacen medio molestos. La historia, para los más pequeños que recién se unen a esta familia con la era 32 bits, nos cuentan las aventuras de Cecil, quien se da cuenta que algo anda mal en su reino y se rebela contra su rey y su patria, por el bien de la humanidad. Una historia de ideales, traiciones, luchas épicas y con el sabor de la Fantasía Final tan característico de Square... Imperdible para los que no jugaron la versión de la 16 bits de Nintendo.

Chrono Trigger

Muchos fuimos los que alucinamos con Chrono Cross. La historia, los personajes, las situaciones, los gráficos, etc, no tenían rival en el mundo consolero.

Los NPC's siempre dan consejos estúpidos

Pero... ¿por qué creen que es un juego tan bueno? Bien, por un lado porque Square, la mayoría de las veces, es garantía de calidad. Pero por el otro, porque era la continuación de uno de los RPGs más grandiosos de toda la historia: Chrono Trigger. Akira Toriyama se hizo cargo de los personajes y, en esta reedición, de nada menos que 20 minutos de FMV. No fueron demasiados los cambios que sufrió el juego, pero sí se agregaron algunas opciones más que harán la delicia del fan: Theater, Music Box y Art Gallery nos dejan disfrutar de las pelis, escuchar la música y ver arte exclusivo de Toriyama san. Caminos y finales alternativos, como siempre, y un nuevo final que encaja a la perfección con su secuela, Chrono Cross. Como en Final Fantasy IV, algunos tiempos de carga medio largos son inexplicables, pero... bueno, estamos acostumbrados. La historia nos narra las aventura de Chrono y su banda de compañeros, que descubren la manera de viajar en el tiempo y, en una de sus idas y venidas, ven un futuro desolador para su tierra. Nuestra misión será, nada más ni nada menos, que cambiar los acontecimientos de la historia. ¡Tomá para vos!

Que quede bien en claro que el puntaje que figura en este Final Test va hacia la calidad de la reedición de los juegos y no para los juegos mismos -que son mucho mejores que algunos que andan dando vueltas en el mercado de 32 bits, digamos... ¿Wild Arms 2?-. Pero desde ya les comento que si no jugaron estos juegos, o si son fans acérrimos de las sagas, éste es un título que NO puede faltar en su colección.





Bichos carne de cañon, para ganar experiencia



Compañía / Distribución: Square/Square
Dirección de Internet: www.squaresoft.com
Género: RPG
1

80%

Lo Mejor: ¡Tener Final Fantasy IV y Chrono Trigger en un CD!

Lo Peor: Los tiempos de carga. Algunas FMV más no sobraban, ¡eh?

Similar a: Todos los RPGs de Square y demás clones

POWER GAME

VENTAS UNICAMENTE
POR MAYOR



TELEFONO: (011)4867-4277

World Scariest Police Chases

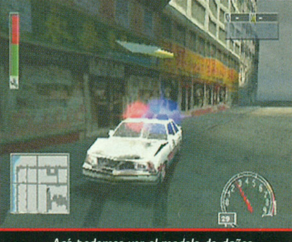
Por Martín Varsano

El Mazda levanta el asfalto surcando la autopista a gran velocidad. Detrás suyo estamos nosotros, la Ley, en nuestra imponente cuatro por cuatro. La cámara del helicóptero capta todas las imágenes, que son transmitidas para el placer de la audiencia; ésa que espera ansiosa el desenlace de la persecución... aunque todo termine en un desastre, sin importar que algunos civiles tengan que ir mañana al taller mecánico para reparar buena parte de la carrocería de su destartalado -gracias a nosotros- auto.

Este breve relato puede ser atribuído a las reiteradas noches en las cuales mucha gente se ha pegado a la TV viendo en Fox "The World Scariest Police Chases", o a la última misión de su homónimo de la PlayStation, título que me ha tocado en suerte y que pasaré a desglosar para su placer, queridos lectores.

Chofer, apure ese motor

A los pocos minutos de jugar WSPC (para abreviar) se hace imposible no compararlo con los dos éxitos de Reflections: Estamos hablando de la saga Driver, por supuesto. Y no es para menos: El juego consiste principalmente en persecuciones a toda velocidad por



Acá podemos ver el modelo de daños

las calles de alguna ciudad de USA -igualito que en Driver- y luego se puede ver el Replay de nuestra performance, con daño incluido a nuestro móvil y todo -calcado-. La gran diferencia es que en esta ocasión somos la Ley, y en las 20 misiones deberemos -sintetizando- deshabilitar un sinnúmero de vehículos pertenecientes a los más variados mafiosos y ladrones, y por qué no algún que otro desquiciado. La otra novedad es que además de tratar de incrustar la defensa de nuestro enemigo en el asiento delantero de su auto, un coequiper (puede ser controlado por otro jugador en el modo Free Patrol, algo que sin duda agrega rejugabilidad a World Scariest Police Chases) tiene la opción de llenarle el parabrisas trasero de plomo... Eso sí, siempre y cuando nos lo permita la seccional por la radio, si no prepárense a recibir una buena reprimenda.

Las misiones son bastante variadas, y van escalando en la dificultad a medida que avanzamos en el juego, desde los sencillos entrenamientos iniciales hasta una compleja persecución a un capo de la droga, que dejará parte de su "mercadería" tirada para que nosotros tengamos evidencia suficiente para dejarlo un tiempo en la sombra.

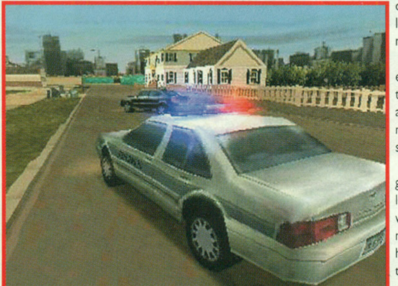




No todo lo que brilla es un auto lustrado

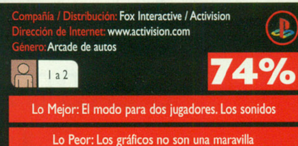
Lamentablemente, a nivel gráfico WSPC no es ninguna maravilla, y luego de estar jugando a varios títulos de la Play2 no puedo dejar de mirar con cierto asquete las pixeladas formas de estos bólidos de acero. Es más, ni siquiera se ve como los títulos de última generación de la Play (podría decirse que gráficamente Driver 2 es superior). De todas formas, hay que reconocer que el sistema de daños está implementado brillantemente, y esto puede ser una de las razones por la cual los gráficos no sean una maravilla.





Lo que sí es muy entretenido son los comentarios de la radio, y toda la ambientación en general, muy a tono con el programa en el cual se inspiró este arcade.

Así que ya saben, si se quedaron con ganas de reventar autos y se finiquitaron los dos títulos de Reflections, WSPC les va a dar unas cuantas horas de entretenimiento, recorriendo las calles de USA haciendo los peores desastres sin temer terminar en una celda... Y ya saben, los gastos corren por cuenta de la policía.



LUCAS GAMES

PLAYSTATION 2 - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE
NINTENDO 64 - PLAYSTATION - GAME BOY COLOR

CONSOLAS · ACCESORIOS · NOVEDADES · REFORMAS

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO

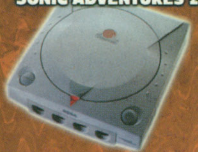
PlayStation 2







CRAZY TAXI 2
18 WHEELER
SOLDIER OF FORTUNE
COMMANDOS 2
SONIC ADVENTURES 2



CRAZY TAXI
FORMULA 1 2001
TWISTED METAL
GRAN TURISMO 3

ALONE IN THE DARK 4
WINNING ELEVEN 2001
ATLANTIS
ROSSWELL CONSPIRACIES

ENVIOS A DOMICILIO EN LA ZONA E INMEDIACIONES
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS

CABILDO 2040 LOCAL 104 - (1428) - TEL.: 4780-3103

SABADOS ABIERTO HASTA LAS 20:00HS

ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO

TU PLAY NO ANDA? TRAELA!

COMPRA VENTA CANJE

VENTA DE VIDEOJUEGOS CON GARANTIA

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO DE VIDEOJUEGOS
PLAYSTATION - SEGA Y TODAS LAS CONSOLAS
PRESUPUESTO SIN CARGO • GARANTIA ESCRITA

VENTAS DE PLAYSTATION 2 • DREAMCAST
N64 • GAMEBOY ADVANCE • SEGA GENESIS
SEGA SATURN •GAMEBOY COLOR

¡SUPER OFERTA!
PLAYSTATION 2



TRAE TU PLAY O SEGA
(CUALQUIER MODELO)
JUEGOS Y CDS QUE TE
LA CANJEAMOS POR UNA
NUEVA PS2 O DREAMCAST
(MAS DIFERENCIA)

PSONE



GAME BOY COLOR

GAMEBOY ADVANCE





DREAMCAST

TENEMOS LOS MEJORES
ACCESORIOS PARA
TU CONSOLA!
CONSULTANOS!

TENEMOS TODOS
LOS TITULOS
Y LAS ULTIMAS
NOVEDADES

TRABAJAMOS CON TODAS LAS TARJETAS DE CREDITOS HASTA 12 PAGOS

AV. PUEYRREDON 340 (FARMACIA) • TEL/FAX: 4863-0012
AV. PUEYRREDON 438 • TEL/FAX: 4864-5078

Roswell Conspiracies

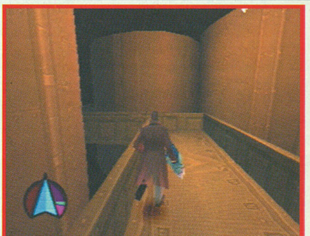
Por Rodolfo "Fito" Laborde

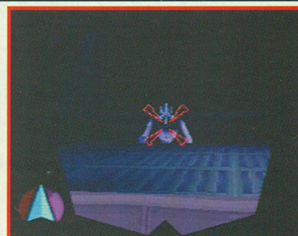
Pizca de Tomb Raider, cucharada sopera de Syphon Filter. Revolver despacito por cinco minutos. A la mezcla, echarle dos tazas de C-12 y una buena cantidad de Men in Black. X-Files a gusto y al horno. Esa es la receta para conseguir un título para chuparse los dedos, bastante atractivo, que lleva como nombre Roswell Conspiracies, un estreno para los poseedores de PS One en el que, como integrantes de una organización especial -Alliance-, tendremos que batirnos contra aliens, hombres lobo, vampiros, banshees, no-muertos y cualquier otra aberración que ponga en peligro la paz de nuestro planeta. Y sí, digamos que los responsables de este recién salido título no vienen con nada nuevo bajo el brazo. Mejor dicho, la serie animada en la que se basa el juego no tiene mucho de novedosa. Sin embargo, los muchachos de Red Lemon se preocuparon de que la combinación fuera lo suficientemente potente como para engancharnos de las pestañas por un buen par de horas al televisor, como esos platos que ya sabemos cómo son, pero que volvemos a pedir cada vez que vamos a un restaurante.



¡Alto ahí, engendro del demonio!

Obviamente que para un trabajo tan singular como el nuestro (por cierto, por momentos somos el agente especial Logan y en otros su compañera Sh' Lainn) vamos a necesitar de algunos "chiches" que nos ayuden a escarmentar a estos chicos, algo como pistolas de rayos con mira telescópica para dejarlos fuera de combate -de lejos preferentemente- por unos instantes, una suerte de esposas, que al colocárselas a los sujetos actúan como pastilla de chiquitolina, un radio transmisor con el cual iremos recibiendo mensajes importantes en lugares muy específicos, y todo aquello que nos vayamos encontrando por el camino, claro, como armas o báculos mágicos de los contrarios caídos, los clásicos y siempre bienvenidos health packs, dispositivos para abrir puertas, etc., etc. ¡Ah, y acá viene un dato que a más de uno le interesará saber! Los ítems que vayamos juntando, en muchas oportunidades deberemos combinarlos entre ellos para que funcionen. Y que conste que estos rejuntes no son tan obvios como unir un sello partido en dos. Qué tul, ¿eh?







"Me pareció escuchar algo detrás nuestro..."

En Roswell Conspiracies tenemos que ir cumpliendo una misión tras otra, todas ellas subdivididas en varias etapas, en las que tendremos que ir combatiendo y resolviendo algún que otro puzzle (que dicho sea de paso, empiezan a hacerse un poquitín más complicados a partir de la segunda misión). Los mapas no son ni demasiado largos ni demasiado cortos. Lo justo, bah. Lo que sí, son muy simples. No tienen zonas ocultas ni secretos de ningún tipo, y los diferentes niveles están diseñados de manera tal que realmente hay que hacer fuerza para perderse. Una lástima que no se hayan jugado un poco más en este tema...



¡Yo te voy a dar a vos, alien indocumentado!



De ambientación oscura y hasta un poco asfixiante, con sonidos y melodías breves puestos en los puntos justos, Red Storm logró un clima de gran tensión a lo largo de la aventura que se contrapone un poco a un diseño de personajes muy de la onda Batman The Animated Series. La gráfica, las texturas y los efectos de iluminación, sin ser espectaculares, son muy aceptables. En cuanto a los controles, son algo tiesos cuando manejamos a nuestro personaje de turno con el pad direccional, algo que se soluciona optando por el control análogo. Por último, hubo un par de errores que quizás hubiesen podido modificar antes de poner el juego a la venta, como el hecho de poder dispararle a nuestros enemigos a través de las paredes. Roswell Conspiracies no es lo mejor del género ni ahí, pero sigue siendo una muy buena opción a la hora de jugar con la PS One.



Compañía / Distribución: Red Lemon / Red Storm
Dirección de Internet: www.redstorm.com
Género: Acción / Aventuras
1
73%

Lo Mejor: Que sigan apareciendo juegos como éstos para PS One

Lo Peor: No poder guardar la partida en medio de un nivel

Similar a: Syphon Filter, Tomb Raider, Nightmare Creatures

Crazy Taxi 2

Por Santiago Videla

En estos momentos, los amigos de Sega ya casi tienen listas las valijas para iniciar su anunciado viaje sin retorno hacia el mundo de la PS2, pero para que la agonía de la Dreamcast sea un poco más llevadera acaban de sacar a la venta lo que será uno de sus últimos lanzamientos para esta consola.

Crazy Taxi fue y todavía sigue siendo uno de los arcades más exitosos hechos por Sega (muy especialmente en su versión de salón) y en esta segunda parte, dejamos las calles de San Francisco para ir a ganarnos la vida a la populosa ciudad de Nueva York.

En esta segunda edición el juego es prácticamente lo mismo que el anterior, pero a pesar de todo tenemos un par de mejoras y algunas novedades que a sus fanáticos les van a caer muy bien.

En primer lugar y al margen de los cuatro nuevos conductores con sus respectivos autos, además de los pasajeros comunes que están por todos lados, hay muchos lugares en donde podemos encontrar pequeñas misiones especiales en las que levantamos a varios pasajeros al mismo tiempo (cuatro como máximo), teniendo que llevarlos a los destinos que nos vayan pidiendo antes de que se acabe el límite de tiempo que ellos nos dan.

Otra de las novedades importantes que tenemos por acá es que ahora nuestro auto puede saltar tal y como



si fuera el Mach 5 y los escenarios están diseñados de forma tal que podamos usar esta nueva habilidad para hacer cosas, como por ejemplo encontrar atajos ocultos por encima de los techos de algunas casas más bajas, evitar el insoportable tráfico de una forma más fácil y un par de cosas más.

Además del modo arcade, una vez más están presentes las misiones en las que tenemos que ir cumpliendo una serie de objetivos, pero como se podrán imaginar, gracias al tema del salto algunos de estos niveles especiales no son aptos para gente con poca paciencia, ya que las cosas que nos piden a veces son exageradamente difíciles.

A medida que vamos terminando exitosamente las distintas series de misiones que se pueden elegir, se nos van habilitando distintos sectores nuevos del mapa y completando algunos de los niveles más difíciles, pudiendo incluso habilitar dos vehículos nuevos que son nada menos que una bicicleta y un cochecito para bebés, ambos con capacidad para cuatro pasajeros.

En Crazy Taxi 2 tenemos un modo nuevo que es muy similar a la opción Arcade, pero con la diferencia de que podemos grabar en el VMU la repetición de lo que vamos haciendo, para luego verla desde diferentes ángulos.

Lo malo de esto es que sólo tenemos aproximadamente un minuto y medio para lucirnos y con lo que ocupa cada repetición (30 bloques) podemos llenar un VMU en muy poco tiempo y casi sin darnos cuenta.

Como pueden ver en las imágenes, los gráficos no han evolucionado mucho que digamos desde la versión anterior, pero a pesar de todo la calidad es de lo mejor.



De todo esto, lo más espectacular es la gigantesca ciudad que tenemos como escenario, sobre todo porque a pesar de ser mucho más grande que la del juego anterior, rara vez se producen pérdidas de velocidad y, en el caso de darse, son mínimas.

Todo lo que vemos a nuestro alrededor está muy bien logrado y la mayoría de los modelos (con algunas excepciones) son de muy buena calidad.

Las texturas que se usaron aquí, en su mayoría tienen un gran parecido con las del primer Crazy Taxi y de hecho, muchos de los modelos de los autos, camiones, colectivos y demás vehículos que van y vienen son prácticamente idénticos, lo que nos indica que el reciclaje, también jugó un papel importante en el proceso.

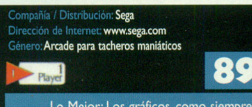


La música sigue siendo cortesía de la conocida banda Offspring, por lo que se pueden esperar una banda de sonido muy parecida a la que ya conocíamos y con temas muy copados.

Algo que en lo personal nunca me terminó de convencer en esta serie es que cuando chocamos contra otros autos parece que en realidad estamos tumbando cajas de zapatos, pero a fin de cuentas recordemos que Crazy Taxi 2 no pretende ser un juego realista.

Por lo demás, esta es una espectacular secuela, que a pesar de tener un ritmo todavía más frenético sigue siendo muy entretenida, de manera que si les gustó su primera parte, ésta no se la pueden perder.





Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Arcade para tacheros maniáticos

Player

89%

Lo Mejor: Los gráficos, como siempre

Lo Peor: Algunas misiones son demasiado difíciles

Similar a: Crazy Taxi... ¡Duh!

Phantasy Star

Por Max Ferzzola

El número 30 de Next Level resultó ser algo bastante curioso. Sin querer, mezclamos lo que se nos viene, el futuro, gracias al Informe de la E3, con títulos como Castlevania Chronicles y Final Fantasy Chronicles, que rememoran, nostalgiosos, un pasado que dejó una fuerte marca en nuestras vidas de jugadores. Sin mencionar el presente, que se deja ver gracias a todas las otras notas de actualidad. Pasado, presente y futuro en un ciclo que se repite a sí mismo. Y es por eso que, a pesar de que muchos conocieron la saga Phantasy Star gracias a Phantasy Star Online, la historia no comienza ahí, pero también está muy lejos de terminar. Los invito entonces a hacer un recorrido -no de la mano, la gente va a pensar cosas raras- por el pasado, el presente y el futuro de Phantasy Star.

El Pasado

Phantasy Star

En 1988 -dos años antes de que la saga Final Fantasy comenzara a reventar cabezas-, Sega lanzó para su Sega Master System un juego como no había otro en el mundo de las consolas: Phantasy Star. Phantasy Star puede verse como el nacimiento de los RPG como los conocemos hoy en día. Si bien este título no fue, de ninguna manera, el primer RPG en la historia de los videojuegos, Phantasy Star creó los parámetros bajo los cuales, hasta hoy, funcionan la mayoría de los títulos del género en el mundo de las consolas. Final Fantasy I no nació hasta 1990 -dos años después-, por lo que mucho le debe al juego craneado por Sega.

La historia nos ubicaba en la Centuria Espacial 342 y nos plantaba sobre el sistema solar de Algol. Los viajes espaciales habían sido descubiertos hacía 200 años y ya se había colonizado todos los planetas conocidos. Todo iba tranquilo y en paz, hasta que una nueva religión nace desde los abismos de otra galaxia. Esta religión prometía vida eterna a todo aquel que se les uniera y, como el Rey Lassic ya cada vez estaba más viejo, se une a sus filas. Pero, poco a poco, el viejo monarca empieza a cambiar y a gobernar las galaxias de una manera despótica. Pronto, lo que había sido un mundo feliz se transforma en una pesadilla difícil de soportar. Y el nacimiento de los Héroes no se hace esperar por más tiempo. Uno de esos Héroes es Nero, quien muere en batalla luego de entregar su espada y su búsqueda a Alis, su hermana. La muerte de Nero no quedará sin vengar...

El juego es el clásico RPG que todos conocemos, pero en aquel entonces la fórmula era tan refrescante como poco conocida.



Phantasy Star II

Ya en 1989, y esta vez para la 16 bits de Sega -la Sega Genesis- la saga Phantasy Star continúa las aventuras en el mundo de Mota, un lugar dominado y gobernado por la computadora Mother Brain -Madre Cerebro-. Rolf, un agente del gobierno, es asignado a la tarea de averiguar por qué Mother Brain ha entrado en malfuncionamiento. Pero el destino no le tiene preparada una misión tan sencilla. Rolf pronto descubre la existencia de una fuerza diabólica que quiere la destrucción de la humanidad. Y Rolf deberá salvarla... Muy lindo le sentó a la saga la entrada a los 16 bits, y el juego nuevamente cautivó a cuanta persona lo vio.

Phantasy Star III: Generations of Doom

Un idea interesantísima nació en 1991, todo gracias a Phantasy Star III: Generations of Doom. El juego era una especie de continuación directa de su precuela y nos contaba las historias de tres generaciones de guerreros en su lucha contra las Dark Forces. Generations of Doom comienza con tu casamiento: estás desposando a Maia, una extraña mujercita que nada recuerda de su pasado, pero en el momento justo, entra un dragón y la rapta. Tres generaciones que le plantan batalla a las fuerzas del mal, porque... la guerra de los padres es el legado de sus hijos. Es muy interesante ver cómo algunos personajes cambian entre generaciones, dependiendo del camino que hayamos escogido. Cuatro finales para una de las historias más épicas que pueda jugar el fan de los RPG.



Phantasy Star IV

¡El final explosivo!, se anuncia en la tapa de Phantasy Star IV. Y aquí está, la batalla final. En 1994 Sega cierra la saga con un juego en donde la calidad sobra y se escurre por cada poro. Una historia increíble, unos gráficos espectaculares y un final antológico. Chaz Ashley, un cazarecompensas, va en busca de su primera consigna con su maestra Alys, pero... una vez más el maldito destino tenía otros planes. Y ahora Chaz debe salvar el universo entero junto a un cast de personajes que pronto se dan cuenta de su responsabilidad con el mundo.

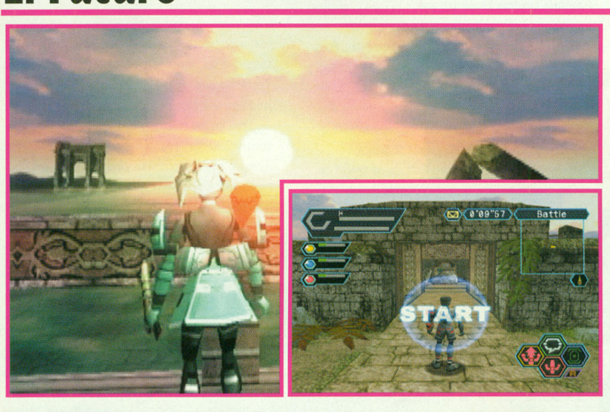
El Presente

Phantasy Star Online

Finalizando el 2000 en Japón y comenzando el 2001 en toda América, muchos fueron los que comenzaron a vivir el intenso mundo Online que PSO ofrecía a los fanas del mundo entero. No vamos a mencionar demasiado de este título, ya todos sabemos que es un caño y que es adictivo como el que más. Pero eso sí, Phantasy Star Online fue un cambio muy arriesgado. Las batallas por turnos, las historias épicas, y el juego en solitario fueron puestos en segundo plano para dar paso a las nuevas maneras de la última tecnología. Si quieren más datos, no tienen más que releer la Next Level 26, que ahí está todito.



El Futuro



Phantasy Star Ver. 2

En la E3 de este año pudimos ver la versión de Gamecube y, sin lucir muy espectacular -teniendo en cuenta el Hardware de la máquina-, gustó. PSO Ver. 2 es muy similar a su primer parte, pero se retocaron un poquito los gráficos y se agregaron algunas cositas aquí y allá. Dos nuevos escenarios llamados "Spaceship" y "Shrine" se complementarán con los que ya vimos, logrando un total de seis. Los jugadores podrán jugarse un "fulbito" en el lobby si tienen ganas e, incluso, podrán retarse a duelo para partirse los cráneos sin remordimientos. La versión de Gamecube tendrá la opción de pantalla dividida a cuatro "pedazos" para jugar por grupos, sin conectarse a Internet, y desde el mismo sillón -si es lo suficientemente grande, claro-. Este es, por ahora, el futuro de la saga.

PHANTASY STAR ADVENTURES Y GAIDEN

Estas dos fueron las únicas entregas con las que contó el Game Gear, el sistema portátil de Sega. Ambas muy simples y con pocas similitudes con sus compatriotas. Pocos son los que pueden haberlo disfrutado en estas pampas, sólo salieron en Japón y -como la cosa no les fue muy bien que digamos- nunca se exportaron... ¿Quién sabe? Tal vez en un futuro a Sega se le dé por reeditarlos.



PHANTASY STAR COLLECTION

En abril de 1998 Sega lanza para su Sega Saturn -no vomiten...- una colección que contenía los cuatro juegos de la saga. Un muy lindo souvenir para los nostálgicos y para los fanáticos de la saga por igual. Sólo salió en Japón y entre todas las curiosidades que incluía se dejaban ver las publicidades de tele con las que se anunciaron los juegos, entre mucho arte original de Sega.

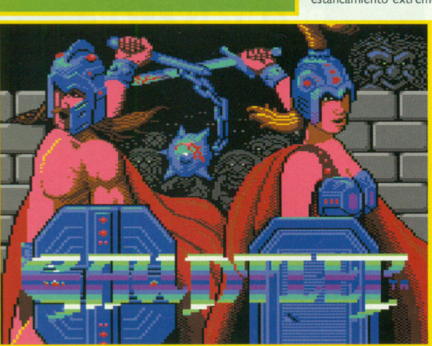


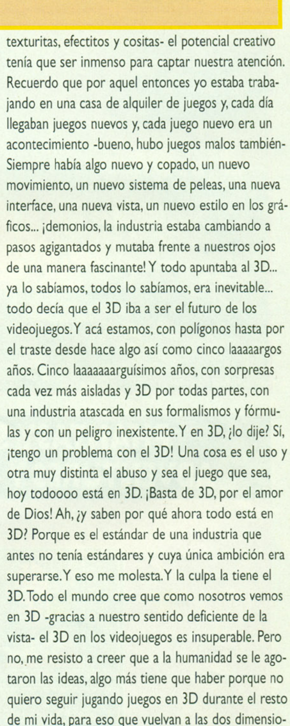
¡Juegos eran los de antes!

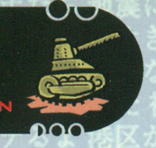
Por Maximiliano Ferzzola



Ok, llámenme anticuado, nostálgico, antiguo, viejo chocho o como quieran. Pero nadie me va a sacar de la cabeza que ya no existen juegos como los de antaño. ¿Por qué? Hmmm... difícil de definir... por un lado no teníamos el 3D. Y el 3D a veces puede resultar asqueroso. Escupo sobre el 3D. Aunque cuando juegos como Virtua Race, de Sega, salieron al mercado, todos estábamos con la baba colgando... Tal vez se deba a lo ingenuos que éramos todos y a lo ingenua que estaba la industria. Pero vayamos un poco más atrás todavía, con la esperanza de que los divages nos hagan retornar nuevamente a este punto. Entre los 80 y fines del mismo, cuando uno jugaba un juego, realmente no estaba tan seguro de que el título tuviera solución o final. Era algo muy loco, había muchos bugs -errores- extraños, los juegos parecían no tener final -ni lógica-, los programadores no se merecían la confianza que les tenemos hoy en día, no se habían establecido esos códigos que nos llevan de la mano para encontrarle la vuelta al maldito juego y tampoco había tanto fana por ahí como para comparar opiniones. Eramos nosotros, contra un peligroso videojuego... oscurantista, enigmático, codificado... y no había a quién pedirle socorro; y una muerte era lo único que se necesitaba para tener que empezar toooodo de vuelta. Adrenalina, pura adrenalina... riesgo... y una dosis de masoquismo. Hoy los videojuegos son menos peligrosos que Lassie atada, nos llevan de la mano a un final que sabemos existe y ya entendemos los códigos como si fueran nuestra lengua materna. Es como caminar siempre, todos los días, las mismas cuadras. El camino siempre es igual, aunque las caras que nos cruzamos nunca coincidan. Esto no es necesariamente malo. Los tiempos cambian y las cosas se van superando a sí mismas. Ok, lo acepto... los juegos se depuraron, se hicieron más lindos, se universalizó el lenguaje que manejaban para que todos los entendieran e... inevitablemente, se volvieron menos peligrosos. Y, desde mi punto de vista, menos peligro simboliza menos diversión. En fin... pero esos tiempos no volverán y sería ilógico ir en contra del avance y entrar en una etapa de arcaica negación. Bien, hasta que no inventen nuevos códigos -si es que eso alguna vez sucede- no volveremos a experimentar esa sensación de inseguridad extrema y deliciosa. Ahora, adentrémonos un poco más hacia los comienzos de los híbridos 90's y su mundo en 16 bits. Plataformas en 2D, juegos de peleas en 2D, los mejores juegos de rol -que demuestran que los de hoy en día han llegado a un estancamiento extremo-, aventuras como Chakan o Ernest Evans, imposibles por donde se las vea y sin piedad por el orgullo del jugador, las mejores entregas de la saga Castlevania... ¿y qué?, dirán ustedes... ¡Ese fue todo un acontecimiento! Los videojuegos se estaban masificando -sin venderse- y los cambios eran notorios y cada nuevo juego era una nueva sorpresa. ¡Recibíamos sorpresas todos los días! Además, ante la falta de tecnología y recursos para deslumbrarnos -como lo hacen hoy en día con las texturitas, efectitos y cositas- el potencial creativo tenía que ser inmenso para captar nuestra atención. Recuerdo que por aquel entonces yo estaba trabajando en una casa de alquiler de juegos y, cada día llegaban juegos nuevos y, cada juego nuevo era un acontecimiento -bueno, hubo juegos malos también- Siempre había algo nuevo y copado, un nuevo movimiento, un nuevo sistema de peleas, una nueva interface, una nueva vista, un nuevo estilo en los gráficos... ¡demonios, la industria estaba cambiando a pasos agigantados y mutaba frente a nuestros ojos de una manera fascinante! Y todo apuntaba al 3D... ya lo sabíamos, todos lo sabíamos, era inevitable... todo decía que el 3D iba a ser el futuro de los videojuegos. Y acá estamos, con polígonos hasta por el traste desde hace algo así como cinco laaaaargos años. Cinco laaaaaaarguísimos años, con sorpresas cada vez más aisladas y 3D por todas partes, con una industria atascada en sus formalismos y fórmulas y con un peligro inexistente. Y en 3D, ¿lo dije? Sí, ¡tengo un problema con el 3D! Una cosa es el uso y otra muy distinta el abuso y sea el juego que sea, hoy todoooo está en 3D. ¡Basta de 3D, por el amor de Dios! Ah, ¿y saben por qué ahora todo está en 3D? Porque es el estándar de una industria que antes no tenía estándares y cuya única ambición era superarse. Y eso me molesta. Y la culpa la tiene el 3D. Todo el mundo cree que como nosotros vemos en 3D -gracias a nuestro sentido deficiente de la vista- el 3D en los videojuegos es insuperable. Pero no, me resisto a creer que a la humanidad se le agotaron las ideas, algo más tiene que haber porque no quiero seguir jugando juegos en 3D durante el resto de mi vida, para eso que vuelvan a las dos dimensiones, que se la bancaban más. Qué tanto... ¡Y ahora me enojé! ¡Chau!





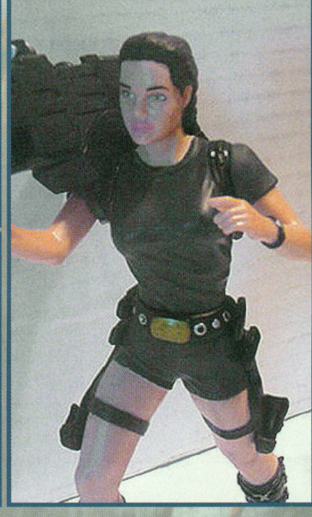


Tomb Raider: The Movie

Por Rodolfo "Fito" Laborde







Por estos días se puede ver dando vueltas en las vidrieras de los negocios especializados a nuestra amiga doble pechuga, especialista en revolver tumbas y matar animalitos en peligro de extinción, que ahora viene en su versión Hollywoodense. La primera entrega de la nueva Lara Jolie llega en su Combat Gear, acompañada de sus dos inseparables pistolas, una escopeta, ametralladora, un celular (¡imprescindible para hablar mientras nos corren las momias!), una figurita con forma de triángulo y un súper mega láser, para bajar de un tiro a Godzilla, supongo...
Lara "Jolie" Croft aparecerá también enfundada en su infartante topcito verde agua (Tomb Raiding Gear), otro como motoquera (Motorcycle Gear de Tomb Raider II), seguida de otra vestidita para salir a pasear por la blanca tundra rusa (Siberian Gear), cada una a 8 dólares en los EE.UU. y a $25 cada uno de los sets. La línea se completará con esos peligrosos monos imitación piedra (Stone Monkey Warrior) que aparecen en el trailer. ¿Y? ¿Qué les parece? ¿Las sacamos de las cajitas o las guardamos para vender a precio de oro dentro de 85 años?

The House of the Dead 2

Directo de Palisades, una firma que no se anda con vueltas y está déle sacar cosas re copadas basadas en los mejores juegos de consolas, nos llega una serie de 9 figuras coleccionables de House of the Dead y House of the Dead 2. Algunas de estas pequeñas maravillas vienen con más, otras con menos articulaciones, pero todas gozan de una cantidad de detalles realmente alucinante, además de tener distintos tamaños. Duelen casi doce mangos cada una, en USA, claro. ¡Ojo! No están todas a la venta todavía, pero se espera que lo estén muy pronto. Dato revelador: mientras me divertía haciendo esta nota, voceros de Sega en Japón confirmaron la tercera parte de la serie, así que tengan por seguro que habrá más monstruitos sanguinarios para juntar. Hablando de todo un poco... ¿Pispearon las fotos? Sería de necios esperar una calidad en el pintado tan grossa como la de estos prototipos, pero esperamos que se pongan las pilas y las saquen buenas a las producciones en serie. Importante: ¡No aptas para miedosos ni para coleccionistas de estómago delicado! ¡Bluurghhh!





¿Ya te leíste *NEXT LEVEL* y te quedaste con ganas de más?



datafull.com

Por algo inventaron Internet... ¿no?







VIDEOS • REVIEWS • PREVIEWS • TRUCOS • NOTICIAS

EDITORIAL ***POWERPLAY*** *TODO EL PODER EN TUS MANOS*

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

Por Carla Callegari

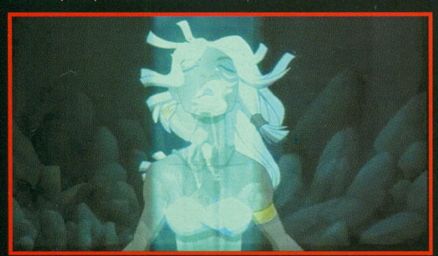
DIRECTORES: Kirk Wise y Gary Trousdale **DISTRIBUYE:** Buena Vista **ESTRENO:** Julio 2001
REPARTO: Michael J. Fox, Cree Summer, Leonard Limoy, John Mahoney, etc.

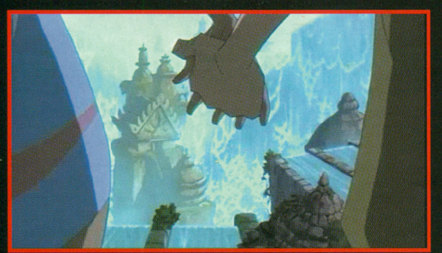
Se les ocurrió alguna vez volver a ver esas películas que sus padres aseguran fueron sus favoritas cuando niños? Clásicos como Bambi o Peter Pan digo, esos dibujos animados de aventuras increíbles al son de pegadizas y alegres canciones... Si nunca tuvieron el coraje, acá va un consejo: ¡Jamás lo hagan!; y para aquellos infelices experimentadores de sensaciones nuevas que sufrieron los estragos de sentir cómo un hermoso recuerdo infantil se transforma en empalagosas, cursis y hasta insoportables horas de tortura; les diré que la solución no es rechazar toda película animada que se vuelva a cruzar por su camino, sino saber que el viejo y querido Walt Disney de antaño, además de estar congelado, tuvo hijos, nietos y bisnietos que continuaron arduamente su labor pero sin imitar mucho a su progenitor; gracias a lo cual crearon excelentes historias -en su mayoría- de una calidad intachable y con la versatilidad requerida para satisfacer cualquier gusto; desde tragedias como "The Lion King", aventuras como "Tarzan", hasta la reciente "The Emperor's New Groove" que al mejor estilo -salvando las distancias- de films como "Top Secret", logra un humor histérico y delicioso. Esta vez, Walt Disney Pictures presenta una nueva aventura que parece traerse lo suyo en varios aspectos...

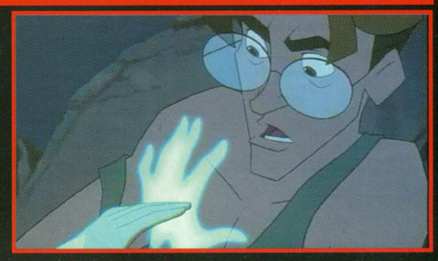
"En un solo día y una noche de tragedia, la isla de la Atlántida desapareció dentro de las profundidades del mar" - Platón, 360 A.

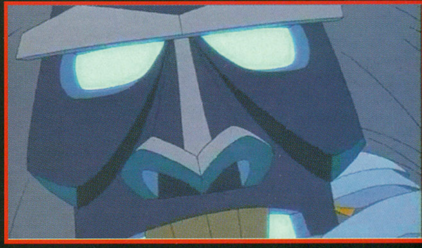
Con la aparición de un diario que contiene pistas decisivas, Milo Thatch, (museólogo / cartógrafo / lingüista) hará realidad el sueño de finalizar la búsqueda de su abuelo, un famoso explorador; gracias a la colaboración de un excéntrico millonario que accede a financiar la expedición submarina en busca de la famosa isla desaparecida; pero lo que hallan supera sus expectativas y así suscita una explosiva serie de eventos y acción hacia altísimos niveles...

Por supuesto, como en toda expedición hay un equipo completo: El Comandante Rourke, director de la expedición; Helga Sinclair, femme fatale fría y calculadora lugarteniente; Vinny, experto en demoliciones; el médico, Dr. Sweet; Audry Ramirez, una no muy femenina mecánica; Mole, experto en excavaciones; el cocinero Cookie y la Sra. Packard, fotógrafa y documentadora de la aventura. Y entre los personajes acuáticos se destacan la Princesa Kida, fuerte protagónico femenino: Bella, audaz y valiente; y el Rey de Atlantis, sabio anciano de sólo 25.000 añitos.









¿Qué hay de nuevo?

La idea del talentoso trío de realizadores de títulos como "The Lion King", "The Hunchback of Notre Dame" y "The Emperor's New Groove", fue capturar la esencia del tradicional género de aventuras de Disney ("20,000 Leagues Under the Sea") así como la de los filmes contemporáneos sobre exploradores estilo "Indiana Jones". Fanáticos del popular historietista Mike Mignola (Hellboy, "Bram Stoker's Dracula" - adaptación oficial en historieta del film de Francis Ford Coppola -) lo llamaron para sumarlo a los talentos del director de arte para que colaborara en el diseño de producción, y lo adaptara libremente a su estilo gráfico plano y en capas. El resultado brindó una apariencia expresiva única, que lo distingue entre los filmes del Estudio. Para aprovechar el grandioso paisaje y la abundancia de escenarios, optaron por el formato Cinemascope - un 30% más grande que la pantalla normal - rara vez utilizado en animación (Sleeping Beauty y A Bug's Life) que requiere animación adicional dada la mayor superficie, y causa un impacto ideal para films de este género. En tecnología, esta vez lograron una mejor integración de efectos tradicionales en 2D con efectos digitales en 3D, y hay por lo menos media docena de escenas donde se utiliza la técnica del "Deep Canvas" (lienzo profundo), una forma de pintura digital para los fondos que aumenta el sentido de la profundidad (utilizado en "Tarzan"). La música (infaltable) está a cargo del compositor James Newton Howard, quien musicalizó más de 65 filmes (entre los recientes "The Sixth Sense" y "Dinosaur"). El tema principal en castellano ya está promocionándose; lo interpreta el latino que faltaba: Chayanne (veremos qué tal suena la versión en inglés de Mya). En el diseño y mezcla de sonido, Gary Rydstrom ("Toy Story 1 y 2", "Jurassic Park", "Titanic", "Star Wars Episode 1", etc.) creó una variedad de imaginativos sonidos que acompañan a la historia.

Esmerados

Para hacer más creíble a la civilización acuática, acudieron a un lingüista (que ya había hecho lo suyo en Star Trek con la lengua Vulcan) creando una lengua original "Atlantean", que puede ser tanto hablada como leída, con un alfabeto de veintinueve letras. El film refleja un nivel más alto de madurez y excelencia en la narración. Posee un estilo propio y un gran conjunto de personajes para adorar. Desde que al filósofo griego Platón se le ocurrió nombrar a Atlantis hace 2.400 años, aparecieron infinidad de teorías en libros, cine y televisión. Esta será una interpretación mitológica más, según Disney.

¡Marche una secuela para Perfect Dark!

Reportes de diferentes sitios, incluyendo la agencia de noticias Reuters, aseguran la existencia de una secuela en preparación del FPS de N64, que continuaría en la Gamecube, y que veríamos recién en primavera del año próximo. El título estaría siendo desarrollado, como todos podrán imaginar, por los maestros de Rare -firma con sede en Inglaterra- y se dice que dicha compañía ya le está dando duro y parejo al proyecto desde la primavera pasada. Este rumor, de confirmarse, no nos sorprendería mucho realmente. Sin embargo, y como es su especialidad, la gente de Nintendo aseguró no tener ningún tipo de información sobre este tema hasta el día de la fecha. ¡Qué raro!

Malice no se casa con nadie, ¿o sí?

En un reportaje online que se hizo hace muy poco a Jez San, Jefe Ejecutivo de Argonaut, la eminencia aseguró estar tratándose actualmente el tema de quién publica el juego de la nena súper poderosa (ver preview de Max Ferzzola del número anterior). Serían por lo menos cuatro las distribuidoras que se matan por el título, de las cuales una (Microsoft, sin duda) estaría más que interesada en la exclusividad para Xbox, mientras que otras -Jez no dio nombres- quieren que Malice aparezca en múltiples plataformas ¡Yeahh! Si bien todo esto forma parte de las negociaciones que se están llevando a cabo por estos días, la Xbox será la primera en tener su Malice, por el simple hecho de que el juego para el sistema de la gran X ya está pronto a ser finiquitado.

Y siguen los atrasos en Dreamcast...

A pesar de que Sega.com tiene como fecha de salida el 10 de julio para su Phantasy Star Online Ver. 2, algunos negocios confirmaron repetidamente que esta secuela estaría a la venta recién para el 15 del mes siguiente. ¿Quién tiene la razón? ¿Va a salir? ¿O va a pasar lo mismo que sucedió con Half-Life? Se espera que Sega se ponga las pilas de una buena vez y reconfirme el día de largada para PSO Ver. 2. La verdad que nosotros ya no sabemos a quién creerle.

Mario al cubo

Corren rumores de no uno, sino dos nuevos juegos del fontanero regordete de Nintendo para Gamecube. Los mismos serían presentados durante la próxima SpaceWorld de Nintendo que tendrá lugar, como siempre, en Japón durante el mes de agosto. De hecho, se supo que la gran N registró recientemente dos nuevos dominios: 100 Marios y Mario Sunshine. El primero sería un puzzle o un simulador, mientras que el segundo nos suena más a uno de acción/ plataformas. ¡Mamma mía!

Personaje oculto

Super Smash Bros MeLee, uno de peleas que aparecerá junto a la Gamecube cuando le llegue a ésta el momento de salir a la calle, podría incluir un personaje especial, algo así como un invitado de lujo propiedad de Sega. ¿A cuál de todos nos referimos? Nada menos que a Sonic, el popular rayo azul. ¿Quién se iba a imaginar que algún día veríamos a Pikachu peleando contra el puercoespín de la sonrisa burlona en el mismo juego? Si esto llegara a ser cierto, SSBM sería sin lugar a dudas uno de los títulos con la galería de famosos más grande de la historia de los videojuegos. Casi nada...

Xbox es una consola, ¿entienden?

"Microsoft nunca va a sacar un teclado o un mouse para su Xbox". Pero que conste que no lo decimos nosotros, eso es lo que se rumorea en la red de redes. ¿El motivo? Posiblemente se deba a que la compañía quiere dejar bien en claro que una cosa son las PC y otra bien distinta es el mundo de las consolas hogareñas. Ahora, si quieren saber nuestro punto de vista, sería un verdadero desperdicio -una pavada, bah- jugar a un FPS como Unreal Championship o Halo sin su correspondiente mouse. ¡Es una cuestión de practicidad, nada más! Por si las moscas, nosotros nunca diríamos "nunca".

RPG de Star Wars en la Gamecube

Recibimos información de último momento referente a Star Wars: Knights of the Old Republic, un juego que sabíamos iba dirigido a los usuarios de PC. La gran sorpresa llegó cuando nos dijeron que el mismo también tendría su versión para Gamecube, versión que aparecería de la segunda mitad de 2002 en adelante (de manera que, de ser esto cierto, Rogue Squadron 2 no sería el único de la línea). El juego estaría ambientado como 4000 años antes de lo sucedido en Episodio I -¿no será un poco mucho?-, y contaría al dedillo los cruentos enfrentamientos entre los caballeros Jedi y sus pares oscuros, los Sith. ¿Que si es cierto? Bueno... digamos que nosotros no ponemos las manos en el fuego por nadie, al menos no en esta sección, JE.

¿Rick Hunter en la Xbox?

Así es. Se rumorea que la consola X de Microsoft tendría en su haber un juego basado en la popular serie animada de TV, Robotech.

En la E3 de este año, TDK Mediactive anunció orgullosa que había llegado a un acuerdo con Mattel para hacerse con los derechos de la licencia Robotech -de Harmony Gold-, con el fin de desarrollar videojuegos basados en la obra de culto. Paso seguido, TDK eligió a la compañía Vicious Cycle Software como desarrolladora del nuevo proyecto. Su decisión se debió principalmente al hecho de que Vicious Cycle ya contaba con un poderoso engine 3D de elaboración propia, que permitiría gráficos de novela y una jugabilidad envidiable. Ahora queda por verse cuál o cuáles serán las plataformas elegidas. Y lo más importante: salga para la consola que salga (Xbox, PS2, Gamecube, GameBoy Advance, etc.) esperemos que éste esté mejor que los juegos de Robotech pasados, porque había algunos que daban ganas de llorar. ¿Se acuerdan del primero de Macross para PlayStation? Se espera que el primer juego de la nueva tanda basada en la línea Robotech salga a la venta recién en el 2002. Paciencia, gente.

READERS CORNER

EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

Bueno, bueno, bueno... esto no se lo veían venir, ¿no? ¡Sí, por este número, más páginas al mismo precio! No es por darnos de santos, pero entenderán que algo así en la Argentina de hoy no es nada fácil. Y menos desde que nuestro querido ministro de economía le puso impuestos a los medios escritos. Pero lo que es justo, es justo. Y considerábamos justo recompensar a todos aquellos que nos siguen número tras número y que nos han permitido vivir de nuestra pasión. Hey, ¿pero creen que esto se termina acá? No, no y no; porque si nos decidimos a tirar la casa por la ventana lo hacemos bien o no hacemos nada. Pero la pasividad no es nuestro credo y el próximo número pueden esperarse otra sorpresa de aquellas.

Bueno, siguen llegando mails y cartas -las características de cuando una nueva consola está por salir al mercado- preguntando cosas como: ¿Me compro la PS2 o espero la Xbox? Un amigo viaja a USA, ¿le pido que me traiga una PlayStation 2? ¿Cuál es el sentido de la vida?, etcétera, etcétera y etcétera. Bueno, les vamos a contestar a todos juntos, ya que son demasiadas las cartas para contestarlas una por una. Nuestra recomendación es que esperen y especulen un poco. No falta tanto para que las nuevas consolas salgan al mercado y de ahí en más, que cada uno juzgue qué máquina se ajusta más a sus gustos. Quédense tranquilos que, en cuanto salgan, vamos a cubrir sus lanzamientos en un gran informe recomendando, desde nuestra opinión, qué consola le conviene a cada uno de los perfiles de los jugadores basándonos en los juegos disponibles. Si un amigo, tío, tía, abuela o conocido viaja a USA, la respuesta es: Sí, pídanle la PS2 que, ya está demostrando lo que vale. Demasiada perorata de nuestra parte, pasemos a sus cartas que son, en su gran mayoría, algo... voladas. ¡Como nos gustan!

Arkhos no Tenshi Hotaru... ¿Lo qué?

¡Hola! Soy Hotaru ¡Feliz poseedor de una Dreamcast! La cosa es que cuando me enteré de que Sega dejaba de fabricar la consola, me puse como loco y empecé a recorrer toda la red en busca de información... No sobre esa noticia, sino de cómo truchar la DC. ¡O sea, conseguí programas para todo, desde el explorador, programas para ver Video CD, para escuchar MP3, hasta una versión de Linux! No sé que harán con esta carta, pero yo hasta no poder programar para DC, no paro... No sé si lo que hago es bueno o no, pero no quiero gastar un sope en la Play2 u otra consola...

Lo que hacés no es necesariamente malo... usar la consola para otras cosas que no sea jugar no es ilícito y menos cuando Sega no tiene a la venta los programas que decís te bajaste de Internet, y menos aún si tu finalidad no es lucrar, sino divertirte. Además, por nuestra parte, nos resulta muy copado ver alguien con tanta resolución. Y, si sacás algo copado, nos encantaría verlo, analizarlo y publicarlo en la revista.

Saludos de Arkhos no Tenshi Hotaru.

¡Salute y felicidades!

Facu Ramone, fan de los Shuldwines

Hola gente, ¿cómo andan? Les escribo en realidad para conectarme y relacionarme con alguien. Y los elegí a ustedes porque fueron la primer cosa que me llegó a las manos desde que llegué a la Tierra, no hace más de dos semanas.

¡Y después dicen que nuestro sistema de distribución es malo!

Les cuento que todo por acá (su tierra) es muy distinto, espero poder adaptarme rápido a este lugar que, por cierto, es muy raro.

Uuuuuhhh... ¿nos estás diciendo raros? Te vamos a boxear, alienígena trucho!

Aunque no me crean, allá también hay videojuegos, como ustedes les llaman. Nosotros les llamamos shuldwines y son casi más avanzados que los suyos, lo que sí, los títulos son muy diferentes y la jugabilidad también. Por cierto, yo vengo de Stumord en la galaxia Reimath,

¡Qué loco! ¿Y salís del pecho de las personas como el chabón de las pelis?

Para ser más claro y hacérselas más fácil, queda a unos kilómetros del planeta que ustedes llaman Júpiter.

Ah sí, ahora la tenemos más clara.

Bueno amigos, acá los dejo. Antes, otra cosa. Felicitaciones a ustedes por su trabajo y un saludo especial para esa muchachita llamada Pamela.

¡Un abrazo, Mork!

Ariel, futuro papá

Hola, queridos amigos de NL. Soy Ariel y les escribo para contarles que con mi señora, Fabi, vamos a ser papis y estamos rechochos. Tanto que quería contarle a todo el mundo. ¡Saludos!

Esteeee... bueno... ¡felicidades, che! Si es nene ponele Alucard y si es nena, Tifa ¿sí? Felicitaciones y besitos para la criatura.

Patricio Cavalieri, el fayuto enamorado

¿Cómo andan chicos, tanto tiempo? Yo acá ando; no, no es que deje de leer la revista, y ustedes lo saben porque me encanta su laburo mensual que les sale (y no sé cómo) excelentemente bien (hablo de la revi, obvio). Para los que no se acuerdan de mí, soy Patricio Cavalieri de Villa del Parque, tengo 16 años, a punto de cumplir 17 y soy el que salí en la revista de Febrero insultando a la PS2 (a pesar de que la tengo) y chupándoles las medias a los que hacen la revista posible, porque se lo merecen y para quedar bien también ¿por qué no? (¡che, hay que ser honesto!).

¡Noooooo! ¡Y nosotros que pensábamos que nos querían de en serio!

¡Pero bueh! Basta de guerra de consolas que para eso habrá bastante en unos meses. Yo les quería comentar lo siguiente: Hoy (día en que les escribo la carta) es 04/06/2001, compré la revi de Junio y me encuentro (sí, con la revista, y además) con unas cartas de Pamela, que me interesaron mucho acerca de su persona.

Viene del lado del levante lo tuyo... está bien...

Resulta que a ella le gusta diseñar moda, dibujar historietas y la música "Electronic-Dance" y, por esas casualidades de la vida, a mí me gusta mucho de lo mismo.

¡Seeeeeeee ha formado unaaaaaa parejaaaa!

Una de las primeras cosas es la música Electronic-Dance, de la cual el grupo DaftPunk se basa y que me encanta (soy re fanático de esos chabones) y me supongo que ya habrán visto por las cadenas MTV y MUCHMUSIC sus dos videos "One more time" y "Aerodynamic" hechos con dibujos animados a manos de la empresa TOEI ANIMATION STUDIOS, que muestran una pequeña historia sobre el rapto de cuatro integrantes de una banda extraterrestre Electro-Dance. Sin ser coincidencia, esto abarca justamente dos áreas que a Pamela (según el número de Junio) le gustan: los dibujos y la música Electronic-Dance y por tercero en cuanto al diseño de moda, le quería decir que a mí me gusta mucho ese tema, no en la vida real sino en la virtual. ¿Qué? Se preguntarán. Sí, les X-plico, (ja, ja, cacharon el humor yanqui) me gusta diseñar vestuarios de personajes de videojuegos, desde el arito en la ceja hasta la raya del soquete (epa, se achutaron, ¿ehh?). "Como verán, no es algo muy nuevo", diría el amigo Tetsuya Nomura (encargado del diseño de los personajes de Final Fantasy VIII, X y de The Bouncer) ya que esto se hace siempre que un juego es realizado, lo de confeccionar qué ropa usarán los famosos "personajes principales", ya sea Squall, Tidus, Yuna o Lara Croft. Así que (después de darles semejante explicación del significado de mi vida) quisiera, Pamela, si es que leíste este mail, que te comunicaras conmigo, no para chamullarte ni nada por el estilo sino para charlar y conocer a alguien que más o menos piensa como yo un poco (¡ya ven que no soy el único psicótico!). Les agradezco por brindarme esta maravillosa obra de arte de NEXTLEVEL todos los meses y espero con ansias el informe de la E3. ¡Saludos para todos, y de vuelta muchas gracias! ¡Pame, contestame!

PD: Mi dirección de e-mail es patricioca@arnet.com.ar para todos aquellos que quieran acotar...

PD 2: Chicos, ¿Cuándo sale algo para transformar la PlayStation 2 en multizona? Porque me llegó el rumor de un control remoto ponja que además te convierte la Play 2 en multizona ¿puede ser?

Salió un aparatito, chequeá la sección de noticias. Lo del control remoto es un verso.

Martin Belingheri, asesino frustrado

¿Cómo va todo, che? Ah, sí ¿Quién soy? ¡Su más fiel lector! (En mi haber, figura un intento frustrado de asesinato -no sé si recordarán, pasa que nadie se prendió con el tema, y yo no llegaba a comprarme una pistola a sebita -) ¡Sí, yo, Martín! Bueno, escribo porque el último correo no fue lo de los últimos números (excepto la jodita a Erié) y además porque estoy aburrido. ¡Sí, aburrido! No tengo plata para pasarme de generación, ahh, a propósito, ¿podrían hacer una vaquita, no? (porque algún loquito podría volver a sus andadas)... Cambiando de tema, todo mal con la Gamecube, ¿por qué Activision no va a sacar el THPS3 o el Shadow Man 2 para Nintendo?

No den nada por sentado, que no salga ahora no quiere decir que no salga nunca.

Está bien, la N64 apestaba, pero tendrían que darles otra oportunidad, al fin y al cabo son de los más capos de la industria. Es como si de repente Sony no dejara que Square o Konami publicara sus juegos en la PS2 ¡estamos todos locos! Además hasta va a salir más barata y todo. Ah, tengo una duda: ¿lee DVD la GC?

Va a haber una accesorio que permita esa función. Comprado por separado, claro...

¿En serio van a poner más páginas? ¿Cuándo?

Este número lo tenés más rellenito, el próximo... veremos...

La verdad que si no aumentaran el precio (por si las moscas, les recuerdo a ustedes que no subieron el precio de la XPC cuando le aumentaron las páginas poco antes de que le pusieran el CD)se merecerían un monumento.

P.D.: Hmmm, me quedé caliente de la última vez, con ese tipo que contestó mi mail ¡Por supuesto que estoy más loco que vos! Tanto que organicé una exhaustiva búsqueda para encontrarte, y debo decirte que tu risa fea te delató: Durgan A. Nallar. Y te digo, cuidate porque para vos, con una BERETTA me conformo...

Nahhh, ahora el que te va a matar soy yo. ¿Cómo, flaco, me vas a confundir con Durgan? La risa ésa no está patentada por nadie y creo que el primero que la usó fue el Guasón en el cómic viejo de Batman.¡Cubrite la espalda, sé donde vivís! :0)

Diego Faija, enojado con Sega

Hola, chabones de Next Level:

¡Ya que no les gusta que les digan "señores"! ¿Cómo va todo, che? Por aquí bien.

Qué suerte tienen algunos periodistas (feliz día) que se van a la E3, es tanta la envidia que les tengo a esos muchachos, que si me los encuentro por la calle, les tiro el auto encima, che, jejeje, bromilla. Espero con ansias su próximo número y así enterarme qué es lo que ha ocurrido en la fiesta más importante de los videojuegos. ¡Me hubieran llevado, che! ¡Estuvieron flojos!

Bueno, che... para eso preparamos un completísimo informe, así no andan gastando plata en irse a USA.

Cambiando de tema, les comento que estoy un poquitín enojado con Sega. ¿El motivo? Resulta que los padres del puercoespín azul se la pasan por la vida haciendo líos. Primero con sus sistemas que solo la Mega Drive y la Dreamcast, fueron sensacionales, los otros, solo partes de tecnología que fueron abandonados por ellos mismos, sin siquiera tener mas de dos años en el mercado. Pero bue, eso no es lo que me molesta, sino lo que me he enterado en este ultimo tiempo. Quiero aclarar, que en los fichines, SOY ARCHI SUPER FANATICO DE SEGA, no juego a otra cosa que no sean sus arcades, porque en ese sector, parecen no tener limites de creatividad, ni de presupuestos. Pero en consolas...mmmmm, otra vez me abandonan con mi extraordinaria Dreamcast. OK, no me importó, porque dijo que seguiría produciendo juegos para PlayStation2 con una replica incluso mejor de su Virtua Fighter 4, y Crazy Taxi, por lo que me decidí a comprar la Play2, con mucho sacrificio entre el que estuvo involucrada mi consola Dreamcast,en parte por venganza en parte por felicidad de seguir disfrutando y sobre todo, para llegar a la gran suma que se requiere aquí para la consola de Sony. Ahora bien. ¿Que me acabo de enterar? Que si quiero jugar a Virtua Striker 3, debo de comprarme la Gamecube de Nintendo, porque será exclusivo para esa consola...Y HAY MAS!! Phantasy Star Online Episodio 2, también es exclusivo para esta consola y la lista sigue. NINTENDO tiene en sus manos el futuro del videojuego, su maquina es realmente potente, Si se decide a dejar su política de juegos infantiles, nadie, ni siquiera Billy, o Sony, podrá con ellos. Por su parte, MICROSOFT, tampoco quedó al margen de Sega, Ellos tendrán el JET GRIND RADIO FUTURE, el Crazy Taxi Next, entre muchos otros, pero a pesar de su poder, no confío mucho en la Gran XBOX para tenerla como consola (opinion personal) ¿Entonces, qué nos queda por hacer?

Bueno, eso no es tan así... es parte del despliegue publicitario de una consola. Pero con el tiempo no creemos que esas exclusividades se mantengan. Te sacamos las P.D. porque eran muchas, che! Pero el GTA3 sale a fines de este mes -julio-, con suerte...

Hasta pronto.

Hernán Aldunate, periodista sensacionalista

chan chanchanchan chanchanchanchanchan!!!
chan chanchanchan chanchanchanchanchan!!!

FUE PRIMICIA DE CRONICA TV
RATA ARREPENTIDA RECLAMA PATERNIDAD NEGADA

Noticias de último momento informan que se ha develado el misterio del redactor de la revista Next Level Maximiliano Ferzzola y su roedor favorito. Según la información recibida por nuestro corresponsal, la susodicha rata sería presuntamente el hijo no reconocido del sujeto en cuestión. Según las declaraciones de testigos que por seguridad pidieron mantener su identidad oculta, se lo habría visto in fraganti en situaciones extrañas con cierta celebridad del mundo (animal) del espectáculo, fruto de las cuales habría venido al mundo el pobre animal (la rata, no Ferzzola). En declaraciones exclusivas para Crónica TV, la rata reclamó: "Esta situación ya no la puedo soportar más. Me tiene todo el día como un esclavo y para lo único que sirvo es para comerme las cartas de los lectores de la revista. Exijo inmediatamente que reconozca su paternidad y me dé su apellido, como corresponde". Tras estas conmovedoras palabras, Crónica se propuso investigar a fondo el tema y luego de la foto publicada en la revista Next Level del mes de junio de 2001 se pudo comprobar el asombroso parecido entre el roedor y su presunto padre. Seguiremos informando a la brevedad.

NO SE DEJE ENGAÑAR. FUE PRIMICIA DE CRONICA TV.

¡Uuuyyy cómo estamos con el correo! Parece un loquero estoooo! Je, nos hacen sentir a gusto... ¿Declaraciones de Ferzzola? "Sin comentarios", dijo.

¡Holaaaa! Mi nombre es Hernán Aldunate, tengo 21 años y soy de San Antonio de Padua. Como verán, se ha develado el misterio de la apestosa rata de Ferzzola. Esta es la primera carta que escribo pero colecciono la revista desde el número 1. Lo que pasa es que hasta ahora no había tenido tiempo de escribirles porque la facultad se devoraba (y lo sigue haciendo) el noventa por ciento de mi vida, y el poco tiempo libre que tengo lo uso para jugar a los videojuegos (¿qué esperaban?). Prometo escribir periódicamente de ahora en adelante para atormentarlos un poco. Para empezar, les quiero decir que la revista es una maza y bla, bla, bla, bla....... ....(llenar con imprenta mayúscula). Bueno, hablando en serio, realmente su revista está a la altura de las mejores del mundo, sin exagerar. Se nota que toda la revista está hecha profesionalmente, desde la información que brindan hasta el diseño. El único pedido que les haría es que traten de aumentar el número de páginas.

Deseo concedido, ahora reclamamos tu alma...

Y para los que piden que pongan menos publicidad, que se den cuenta que la misma es esencial para cualquier revista y hace posible que ésta se pueda editar. Si comparan con revistas como EGM, ésta tiene alrededor de 300 páginas, de las cuales el 60-70% son de publicidad, mientras que Next Level sólo llega a tener un 20-30% de publicidad. Cambiando de tema, me gustaría decirles a los que dicen cosas como "Nintendo es una compañía que se preocupa por sus usuarios" o "Sega debería producir más juegos para tal consola y no dejar colgados a todos los que se la compraron", que no sean tan ilusos. Las compañías de videojuegos son sólo empresas como todas las demás, con fines de lucro. Los productos que hacen son para ganar plata y no para que los jugadores estén mas o menos contentos. No digo que no pongan esfuerzo en hacer bien las cosas, porque obviamente en un mercado como el de los videojuegos solamente los buenos productos venden y tienen éxito. Pero los números mandan y a las empresas les interesan las ganancias financieras, porque al fin y al cabo para eso laburan. Y cuando quieran comprarse una consola no empiecen a pensar y especular con que tal o cual es más poderosa o tal



empresa es mejor que la otra, porque lo que importa son los juegos. Esto se trata de divertirse y no de andar amargándose porque el vecino de al lado tiene una consola mejor que la mía, o porque ya salió una más potente y la que tengo ahora no me sirve más. Mientras tu consola tenga juegos buenos y que te gusten es suficiente, lo más importante es disfrutarla. Con referencia al tema de las nuevas consolas, creo que todas prometen bastante y seguramente van a brindarnos juegos realmente espectaculares. La Dreamcast ya tiene una cantidad bastante grande de juegos excelentes que justifican su compra. La Play 2 está comenzando a demostrar su potencial y a ponerse las pilas. La Gamecube y la X-Box prometen bastante y les tengo mucha fe, sobre todo a esta última. Aunque Microsoft no tenga experiencia en el tema de las consolas, Sony tampoco la tenía cuando lanzó la Play y ya ven, tuvo un éxito arrollador. En cuanto a la Indrema, creo que es una lástima porque me parece que a esta altura el mercado está preparado para recibir un aparato multimedia que sea una alternativa frente a la PC. Los que me parecieron adelantados a su tiempo fueron el CD-I de Philips y el Laser Active Pioneer, ya que cuando salieron, todavía no había tantos intereses por sus capacidades como sí hay ahora por este tipo de aparatos con la explosión multimedia actual.

Antes de terminar quería decirles que tengan cuidado con la tal Pamela, porque podría ser un chabón que se hace pasar por mujer para llamar la atención, cagándose de risa mientras ustedes publican sus cartas y dibujos. Esto no sería nada raro, ya que suele pasar en otras revistas.

No, Hernán... nos consta que Pam es mujer. Aprovecho para felicitarte por el análisis de la situación en la industria. Muy lúcido y, seguramente, revelador para algunos. A veces, y por alguna extraña razón, las cosas que nosotros decimos resultan más creíbles de la boca de un lector.

Bueno, me despido hasta la próxima carta, que prometo será un poco mejor ya que ésta la estoy escribiendo a las apuradas.
Me despido, CHAU, CHAU, CHAUUUU!
Hernán Aldunate
hernanaldunate@hotmail.com

¡Walter Kreischitz en pie de guerra!

Hola, ¿cómo andan? Espero que bien. Les escribo por dos motivos: primero, porque como lector me siento defraudado ya que me parece injusto que en su hermana Xtreme PC se despachen un informe de la E3 mientras que en la NL lo postergan un mes. Entiendo que tal vez no haya habido tanto de qué hablar en el ámbito de las PC, ya que para los que no lo sepan, las PC ocuparon el 70% de la expo. Pero igual, a pesar de eso me parece que está mal.
En realidad lo que ocupó el 70 % -o más- fueron las consolas. El informe decidimos atrasarlo un mes, porque los muchachos llegaron justo al cierre de la Next y habría que haberla atrasado unos días. Tanto Xtreme PC, como Next Level, a pesar de que salen casi simultáneamente al mercado, cuentan con diferentes fechas de cierre. Podríamos haber hecho un informe, sí... pero no lo queríamos sacar a las apuradas porque tenemos un compromiso con la calidad y con ustedes. ¿A que no es mejor?

Otra cosa que me jode es la cantidad de hojas, me cansé de leer cartas que amablemente piden más hojas, ¿por qué no usan el formato de la XPC? Si mal no recuerdo, (tal vez sí) la XPC cambió el formato antes de los CD. Supongo que en este momento ya tendrán una tirada similar a la de la XPC de aquel entonces, si no por mi parte quedan disculpados, pero si no es ese el caso me parece una actitud un tanto hipócrita.

¿Vos vivís en China, flaco? ¡Argentina, esto se llama Argentina! Y creéme que los que tratamos de ganar el sustento, la tenemos un poco difícil; pero hacemos lo posible por contentar a todos. Pero si eso quiere decir que sólo hay revista por dos meses -porque nos terminamos fundiendo-, lamentablemente no se podrá hacer. Así y todo, como verás, nos costó horrores, pero tenés entre manos un nuevo número de Next Level con más páginas y al mismo precio.

El otro tema sobre el que quería hablar es la piratería. Ustedes se la pasan profesando que compremos juegos originales, que hagamos el esfuerzo que esto, que lo otro. Yo sinceramente estoy orgulloso de comprar piratería y rezo (lo digo en el sentido metafórico) porque haya piratería en las consolas de nueva generación y porque los crackers sigan crackeando los juegos de PC. Nosotros no formamos una parte representativa de las ganancias de la empresa ni hacemos la diferencia, sólo compramos cosas traídas por izquierda al país y además nos estafan con un sobreprecio de generalmente un 150% por supuestos gastos de importación. Además, ¿por qué me tengo que esforzar en "ayudar a Sega" por ejemplo; cuando ni Sega, Nintendo o Sony me subtitulan juegos, ni venden consolas PAL, etc. cosa que hacen en cada país europeo? Sega directamente no existe, Nintendo tiene un distribuidor oficial de cuarta. Y finalmente están los hijos de remil *&%# de la prestigiosa Sony Argentina (sí, existe) los cuales no son meros distribuidores, sino que son una subsidiaria de la gigante multinacional. Ellos ni siquiera importan y distribuyen las PS2, ni hablar de subtítulos, ¿por qué? Ah, ya sé. Es porque es un producto sin gran alcance masivo y muy caro para el mercado argentino y esto no satisfacería las expectativas de ventas necesarias para producir ganancias, ¿no? La respuesta es un rotundo ¡no!, es porque no se les da la regalada gana, según ellos no existe ningún impedimento, simplemente no está en sus planes. Rezo (esta vez, en serio) para que en marzo del 2002 con el comienzo del nuevo año fiscal se pongan las pilas y la importen (la consola y los juegos), obviamente con un precio de importación que haga que "yo", el consumidor final, pueda comprarla con como mucho un 50% de sobreprecio respecto de yankilandia. Esto también haría que los minoristas dejen de currar y le pongan un precio aceptable a los juegos y consolas. Por estos motivos y muchos más, apoyo a la piratería en Argentina. Aunque si las compañías se pusieran las pilas (como lo hará aparentemente Microsoft) haría el esfuerzo, muy grande por cierto.

Sí, existe un impedimento y, con el debido respeto, el impedimento es la gente que piensa como vos, que no genera ninguna confianza a ninguna compañía. Y, cómo no, nuestra decrépita situación económica. Vamos, tampoco tenemos ningún compromiso con ninguna empresa y no es que las defendamos; porque sabemos que, parte de lo que decís -con muuuy poca diplomacia-, es cierto. Pero estamos completamente convencidos de que si todos los que como vos profesan tales sentimientos, se aunaran y demostraran a esas compañías que quieren hacer bien las cosas, lo lograrían. Protestar y maldecir, lo podemos hacer todos, pero de ahí a hacer las cosas bien hay un largo trecho.

PD: Ah, me olvidaba... la revista está muy buena.

PD2: Lo de rezar era una joda, no sea cosa que piensen que soy un piantao.

PD3: Supongo que al ser lector quedo implícito que no tengo nada en contra de las revistas, si no no gastaría plata.

PD4: Basta de dibujos amateurs al final de la revista, por favor, le dan un aspecto infantil. Para eso pongan dibujos de Katsura, Kawamori, Nomura, Mikimoto. No sé, cualquier dibujante de calibre o si no recuerden que en este caso mejor es nada.

No, en realidad a nosotros y a los demás les gusta. Así que... ¡a la derecha tenés un par más!

PD5: Mi mail es xiborg@yahoo.com.ar

Ramiro Fregenal, el chico harakiri

¡Hola, mis queridos ídolos! ¿Cómo están? ¡Yo muy MAL! Hace como un mes que no puedo abrir la hermosa página de www.datafull.com ¿Dónde está su mucho más hermosa Sección de Juegos?, la cual leía todas las noches, hasta que un día quiero entrar, y se me tilda el Explorer, y CTRL ALT DELETE a full. Desde aquel día nunca pude entrar, no sé por qué será. Este mail se debe a la desesperación que siento al no poder entrar. Por favor, contéstenme este mail diciéndome aunque sea "Ramiro (me llamo Ramiro y tengo 14) nunca más vas a poder ingresar a nuestro sitio JO-JO-JO." y yo voy a decir ¡nooooooooooooooooo! y harakiri será entonces mi última palabra. Así que por favor contéstenme el mensaje, ya sea para decir que no tienen la más pálida idea de cómo solucionar mi problema, para darme la solución, o bien para recomendarme un psiquiatra. ¡Desde ya, muchas gracias! ¡Adiós!
¡Hey, hey, hey! Bueno, aunque resulte increíble, la página de Datafull sufre hackeos constantes y se tarda algún tiempo en volverla a subir. No te hagas el harakiri, probá de borrar del temporal de Internet la dir de la página para que vuelva a recargarla de cero...

Bueno, acá se acaba el divague... se nos terminó el espacio, así que los dejamos en compañía de los dibujos del mes. Eso sí... ya vayan buscando un psiquiatra... ¡están todos para el Borda!

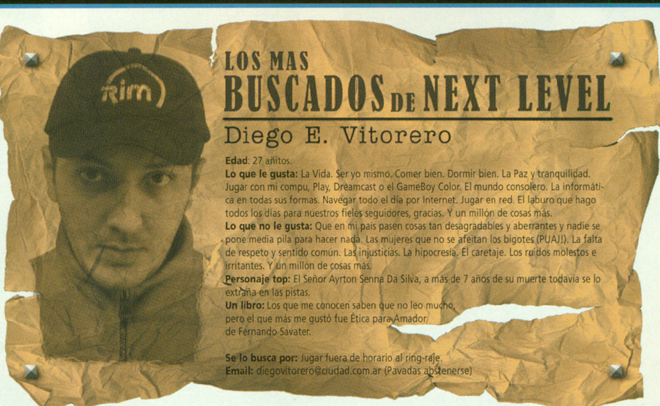


Readers Gallery

Maricel

Jose Martos

Pamela



LOS MAS

BUSCADOS DE NEXT LEVEL

Diego E. Vitorero

Edad: 27 añitos.

Lo que le gusta: La Vida. Ser yo mismo. Comer bien. Dormir bien. La Paz y tranquilidad. Jugar con mi compu, Play, Dreamcast o el GameBoy Color. El mundo consolero. La informática en todas sus formas. Navegar todo el día por Internet. Jugar en red. El laburo que hago todos los días para nuestros fieles seguidores, gracias. Y un millón de cosas más.

Lo que no le gusta: Que en mi país pasen cosas tan desagradables y aberrantes y nadie se pone media pila para hacer nada. Las mujeres que no se afeitan los bigotes (PUAJ!). La falta de respeto y sentido común. Las injusticias. La hipocresía. El caretaje. Los ruidos molestos e irritantes. Y un millón de cosas más.

Personaje top: El Señor Ayrton Senna Da Silva, a más de 7 años de su muerte todavía se lo extraña en las pistas.

Un libro: Los que me conocen saben que no leo mucho, pero el que más me gustó fue Ética para Amador de Fernando Savater.

Se lo busca por: Jugar fuera de horario al ring-raje.
Email: diegovitorero@ciudad.com.ar (Pavadas abstenerse)

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail. ¡Manden dibujos!
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar


VIDEO MUNDO
QUE ESTAS ESPERANDO !!
Videomundo OnLine - Microsoft Internet Explorer
http://www.videomundo.com.ar
Videomundo entretenimientos
Querés ganarte una PS2?
Ingresá tu email ahora !!
...y puede ser tuya
Participás
haciendo click en el boton de "E-mail"
e-mail
CONSOLAS
ACCESORIOS
CONTACTOS
QUIENES SOMOS
WWW.VIDEOMUNDO.COM.AR
UNA PlayStation.2 PUEDE SER TUYA !
GRACIAS A LOS 673 PARTICIPANTES QUE YA HAN INGRESADO A NUESTRO CONCURSO



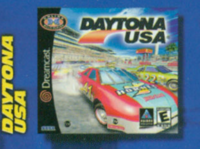


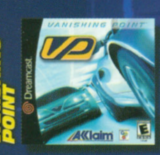
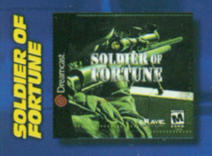
VENTA UNICAMENTE DE TITULOS ORIGINALES

SPIDERMAN

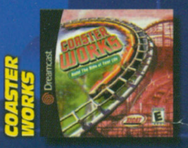
ILLBLEED

CONFIDENTIAL MISSION

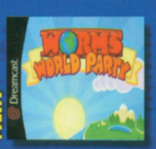
DAYTONA USA

CRAZY TAXI 2

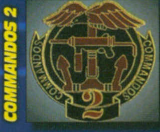
VANISHING POINT

SOLDIER OF FORTUNE

STUPID INVADERS

GIGAWING 2

COASTER WORKS

PHANTASY STAR ONLINE

PROJECT JUSTICE

WORMS WORLD PARTY

SONIC ADVENTURE 2

COMMANDOS 2








www.cdmarketonline.com.ar

VENTA ONLINE CON TARJETA O CONTRAREEMBOLSO A TODO EL PAIS

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO — Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY — Lunes a Viernes de 9 a 19hs

ENVIOS AL INTERIOR — TARJETAS HASTA 12 CUOTAS — CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.

MasterCard · American Express · VISA · CABAL